Magazine for Home Personal Computer System

Magazine for Home Pers





おもしるNETWORK

- ●MSXホストプログラム『網元さん』●超強力な通信ソフト
- ●すがやみつるインタビュー●海外ネットワークゲーム事情

SONY

温度、光、音

3つのセンサーを キミのプログラミングで MSX2につなげてやりたいホウダイ!

- ●「センサーキット」は、温度センサー、光センサー、音センサーを ROMカートリッジに接続して使う、 新しいMSX2おもしろアイテム。
- センサキッド ●温度、光、音の変化をとらえて、 キミがプログラミングをすることで、 カンタンなゲームから様々な遊びや工作に発展OK!/
- ●画面に登場するドクターDの 指示にしたがって、 さあ、初めての、センサー体験、へ キミのMSX2は、 いまだんぜんオモシロクなる!!

ドクターDの解説書付属



MSX 2

MSX周辺機器製作マニュアル (仮題)電波新聞社より近刊 センサーキッド応用例他を満載!

温度、光、音。 3つのセンサーで MSX2を遊びきる。

¥6.80

MSX2。 これは新しい

●(温度センサー の体験画面。センサー の先っちょを指でつまむ と、キミの体温で博士が汗 をかきだす。

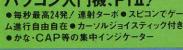
センサーキッドくん

センサーで腕なら

応用作品例① 真夏日(気温30"以上の日)感知機 ますモニター画面上に、センサーキッド)

ますセーター回回上に、セットでは、 に組みにまれたグラア画面を呼び出す。 に組みにまれたグラア画面を呼び出す。 グラアナ30 Cになったら、画面に教





キミのF1IIを強力 ディスクマシンに。

●キミのHB-F1IIをディスクマシンに変身 させる新鋭ディスクドライブ。●両面倍密(2 DD)1MBの大容量とパワフル●しかもF1 Ⅱと合わせたカラーデザインで一体化

F17720 F977 HBD-F1 ¥36,800





¥54,800



いいアイデアなら、高性能で、 プリントアウト。

●切り換え一発/6種のマルチフォ ●音の静かなサーマル(熱転 写)方式による美しい印字 高性能プリンタだから、この天才ぶり

F17179 HBP-F1 ¥44,800

遊びが進化するなら、 鮮明画像欲しい。

●ソフトも、プリンタも優秀だから、コレが 欲しい 14型・アナログRGBモニターディ スプレイ: ●2000文字表示のブラック トリニトロン管の採用で、ダントツ・キレイ

ビデオ入力つき CPS-14F1 ¥64,800



MSXPIED CONTENTS

Magazine for Home Personal Computer System







MSXでネットワークを作ることのできるホストプログラム『網元さん』をはじめとして、最強の通信ソフト、mabTermの紹介。話題の画像通信NAPLPSの話や、すがやみつるさんのインタビュー。海外のネットワークゲームの現状など、ネットワークの楽しみ方やおもしろ話をドーンと大特集なのだ!





■大変動の多いTOP30、今月の栄光はいかに!? 6 MSX SOFT TOP30 ■壁に耳あり、ゲームに技ありー本 94 MSXゲーム指南 技あり一本 96 ■昔の興奮をいま1度、2度、3度 96 RETRO-MSX ■ネットワークでの正しいWriteIの使い方を大公開! 124 MSX-WriteI ■ラジコンのラップタイム計測に挑戦! 126



September 1988

イラスト/佐久間良-デザイン/荒井 清和 製 版/宮田 英根

特別付録

R-TYPE EXCITING BOOK

衝撃、スピード、臨場感! 発売前から話題のシューティングゲーム『R-TYPE』をドーンと付録で紹介だ。



ショート・プログラム

読者投稿が絶好調で、合計5本のプログラムが揃ったよ。さあ打ち込もう。

謎のダイバーX 暑~い夏は、ダイビングして涼しくなっちゃおう	156
イ力の速泳ぎ大会 2匹のイカが海中でレースをくりひろげるよーーー	158
アルファベットペンペ キーボード打つ手が勝負を左右するぞ——	159
エビルスピリット アルファベット揃えて、魔物を退治するんだ	160
ブラックジャック ちょっと気取って、カードゲームしちゃお!	161

もうす	ぐあなた	のお手元	にー
-----	------	------	----

128

日本語MSX-DOS2

■夏だ! 海だ! ウーくんだ!! ----------------------130

帰ってきたウーくんのソフト屋さん

■MSXでミュージックライフをフールズメイト────134

MUSICEBEB

そんなもんあーた、M通でんがなあ-----145

MSX通信

■第2席に『GUN FISH』が入選したぞ

FISH』が入選したぞ-----152

MSXソフトウエアコンテスト

NEWSOFT

M.U.L.E10
ファンタジー・・・・・12
イシターの復活14
クインプル・・・・・15
第4のユニット216
アクロジェット・・・・・・17
マグナム危機一髪18
めぞん一刻・完結編18
幽霊<ん・・・・・・18

最新ゲーム徹底解析

蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン60
殺意の接吻66
エグザイル・・・・・70
あかんベドラゴン74
直子の代筆・・・・・・・78
イースII······82
T.D.F88
ディスクステーション92

SOFTWARE REVIEW

ソリテアロイヤル	20
ファミリーボクシング	22
ゾンビハンター	24
INFORMATION	138
FDITORIAL	162



MSX SOFT



2ヵ月間1位の座を守り抜いた信長の野望 全国版を、約2倍の得点という大差で3位 へ脱落させたTHEプロ野球 激突ペナント レース。予想どおりの圧倒的人気だ。30位 から一気にTOP5ヘランクインしたジン ギスカンの勢いにも目を見張るものがある。 あい変わらず好調のドラクエ』も合わせて、 最近のTOP30は目が離せないなあ、ほんと。

先月の 順位 ソフト名

2 THEプロ野球 激突ペナントレース

4 ドラゴンクエスト

1 信長の野望・全国版

5 パロディウス

30 蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン

6三國志

8 1-7

8 7 コナミの新10倍カートリッジ

9 F1スピリット

10 16 ワールドゴルフII

10 抜忍伝説

25 ファミクルパロディック

13 3 ハイドライド3

14 12 ガンダーラ

15 13 大戦略

- パナアミューズメントカートリッジ

○ 17 - ジーザス

18 21 殺人俱楽部

○ 19 26 ヤシャ

20 - MSXベーしっ君

ジャンル

アクション



シミュレーション

め パズル



アドベンチャー



アプリケーション

テーブルゲーム

集計方法

このランキングは、9ページに記載され ている全国の調査協力店から寄せられた、 実際のゲームの販売本数に基づき集計さ れたものです。

1988年6月10日から7月8日までの期間 が対象となっています。

		_				
メーカー名	対応機種	メディア		価格	ジャンル	得点
コナミ	MSX2	メガROM		5,800円		6810
エニックス	MSX MSX2	メガROM		6,800円	8	5980
光栄	MSX MSX2	メガROM メガROM+SRAI	М	9,800円 9,800円	盆	3410
コナミ	MSX	メガROM		5,800円		2980
光栄	MSX MSX2	メガROM+SRAI メガROM+SRAI		9,800円 9,800円	盘	1900
光栄	MSX MSX2	メガROM メガROM+SRAI	И	12,800円 14,800円	盆	1590
ソニー/日本ファルコム	MSX2	2DD		7,800円	8	1530
コナミ	MSX	メガROM+SRAM	И	5,800円		1470
コナミ	MSX	メガROM		5,800円		1270
エニックス	MSX2	2DD		7,800円	盆	1070
ブレイン・グレイ	MSX2	2DD		7,800円		930
BIT ²	MSX2	メガROM		6,800円		930
T&Eソフト	MSX MSX2	メガROM		7,800円	8	910
エニックス	MSX2	2DD		7,800円	8	720
マイクロキャビン	MSX2	メガROM+SRAM 1DD	И	7,800円 7,800円	盘	710
パナソフト	MSX	SRAM		3,800円	D	680
ソニー/エニックス	MSX2	2DD		7,800円	3	530
マイクロキャビン	MSX2	2DD		7,800円	3	520
ウルフチーム	MSX2 MSX2	2DD ROM		6,800円 7,800円	盆	510
アスキー	MSX	ROM		4,500円		450
注目 原 4 先月の			注目 ME :		STOP IS	War Charles
注目 ソフト 順位 ^{規位} ソフト名 94 90 グラディウフ	2	メーカー名		ソフト名		メーカー名
21 20 グラディウス ○ 21 — 制覇		コナミ		ラスタンサーガ	公共市	タイトー
○ 21 - 制覇○ 23 - 燃えろ!! 熱闘		日本物産		プロフェッショナル南	主 旧空	アスキー
○ 24 — MSXプログラ		ジャレコ		マース		デービーソフト
○ 24 — MISA プログラス ○ 25 — サイキックオ		徳間書店		セイレーン	-+4	マイクロキャビン
U 25 - ソイモンソバ		工画堂スタジオ	○ 30 —	ウーくんのソフト層	ECN	アスキー

1 THEプロ野球 激突ペナントレース

ハイ、みんなの予想通り、今月は『激ペナ』が第1位! パチパチパチ(称賛の拍手の音)。やっぱり、いいソフトは必ず売れるんですね。巷の野球ブームに乗っかった、という感じもするけれど、この激ペナはそれだけではないのだぞ。美しいグラフィックと臨場感あふれるサウンドで、気分はすっかり呂明賜だ! (特に意味はない)。そして、一番のウリがエディットモード。これさえあれば、古今東西の

名選手や有名人、マンガのヒーローなどがキミの家のディスプレイの中を所狭しと暴れ回るのだ。うーん。これは思いっきり熱中できるね!

さて、気になるのは来月の順位 である。来月も絶対に1位は確実 だ! と言いたいところだけれど も、どうも雲行きが怪しくなって きた。と言うのも、今、激ペナは 全国的に品不足! 半導体不足で、 供給が追いつかないのだ。それに、 下からはジンギスカンが世界統一を虎視 眈々と狙っているし、 こりゃあ来月のラン クがとっても心配に なってきたぞ。がん ばれ激ペナ!



読者のコメント

僕がつくったチームのポイント はピッチャーなんだ。相手のチー ムにもよるけど、ボールのスピー ドが遅いと、外野フライが多くな ることを発見してしまった。これ からもどんどん激ペナの ヾくせ″ を見つけていくぞ。

福島県 森永真一

2 ドラゴンクエスト [

うーん、予想通りの返り咲きで、 『ドラクエ』」が浮上してきた。

なにしろ、ドラクエシリーズに は、熱心なファンがいいーっぱい いるから、当然といえば当然なん だけど、このパワーには、ほんと におそれいってしまいます。

ところで、ドラクエシリーズの 人気者といえば、なんといっても スライム! かわいいんだよね。 たまねぎを見るたびに思い出して ドラクエの世界に想いをはせる人 たちの多いこと、多いこと。先日 お昼を食べようと、とあるカレー ショップに行ったとき、どこぞの お子さん坊やが大声あげて、「ママ ー、このカレー見てよー、スライ ム入ってるよ、ねー、見てよ、スライム!!」と騒いでいる場面にで くわしちゃったくらい。ま、その 子にしてみれば、小たまねぎのこ とを言ったんだろうけど、一瞬カ レー色のスライムを連想してしまった……考えたくない。 そんなこんなで、 みんながやってるド ラクエ II、はたして 1位にカムバックで きるでしょうか? 息の長いゲームであ ることは確かだね。

読者のコメント

たしかにドラクエ I っておもし ろくって、一日中やっちゃうけど でも、やっぱり一日も早く* II * が やりたいってのが本音かもしれな い。ファミコンに追いつき、追い 越せって感じで、ドンドン作って ほしいな。

愛知県 渡辺正人

3 信長の野望・全国版

無念! とうとう来るべきときが来てしまったのか、手痛い2ランクダウン! ああ、これが戦国の弱肉強食の世界か……。かつて、あれほど長い間、上位に君臨し、その勇名を轟かせた『信長の野望・全国版』ももはやこれまで、はいさよなら~よ~なのだろうか!?

いや、集計によると一度はハイドライド3に1位をゆずったものの、みごとにその座を奪い返して

いる。店に並んで数週間で消える ソフトが多い中、これほど長い間 ベスト3以内にいたソフトは他に 類をみない。まだまだいけるぜ!

と、ふと上位を見ると激ペナに ドラクエがいる。こりゃ思ったよ り手ごわそうだな。さて下を見る と、なななんと、血を分けた義兄 弟、ジンギスカンがいるじゃない ですか! こいつはうかうかして おられん。こうなりゃ来月はジン ギスカンと信長で1、 2フィニッシュをねらっちゃおーじゃないですか! 光栄パワーをもってすれば、 お茶の子さいさい、 といえるよね!

読者のコメント

シミュレージョンゲームって今 まであんまり好きじゃなかったけ ど、信長の野望は別格って感じで 夢中になっちゃった。多分、全国 版だからだと思う。 青森県 長山修治



パロディウス

お一、あがったゼ、1コ。やっ ぱ強いんだわ、『パロディウス』く ん。シューティングアクションの 底力だねいやほんと。

グラディウスシリーズ(?)の 抑えの切り札としてのパロディ ウスは、開発スタッフの胸の内を 秘めながら、このままどこまでが んばるのかっ!? シューティング ゲームより、じっくりゆっくりの ーんびりゲームがブームの折、コ ナミというブランド、やっぱり強



いわけな、わけだ。

しかしこのゲーム、タコかなん かを選んでプレイすると、気がぬ けちゃって、ヘロヘロになってし まったりして。ここまでスタッフ が遊びきってしまったソフトも、 めずらしいよねえ、やはり……。

蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン

ついにやって来た!! シミュレ ーションブームを巻き起こした光 栄3部作の中でも、とりわけむず かしいといわれる『蒼き狼と白き 牝鹿・ジンギスカン』。信長の野望、 三國志と同じように、はまってい る人も多いんじゃないのかな。子 供から大人まで、幅広い層から熱 烈な支持を受けていて、当分この ブームは続くんだろうね。

実際にプレイしてみると、ジン

ギスカンの時代の歴史に興味を持 ったり、ユーラシア大陸の地理を 覚えたりとタメになるねえ。これ でテストもバッチリ(?)だ。さて、 来月はどこまで順位を上げてくる か、いまから楽しみなのだ。

丸井 新宿店テクノ館 パソコン売場 203-354-0101

マイコンショップCSK新宿西口店

東急百貨店 本店 コンピューターショップ

11 ファミクルパロディック

先月いきなり25位に入 り、そして今月は11位と まるで、"鯉の滝登り"の ようなランクアップを見 せている『ファミクルパ ロディック』。

ゲームの内容は、家族 そろってゲーム大会に出 場するという、シューテ ィングゲームなのだが、

なにせプレイヤーが操作する5機 のマシンがどれも個性的でカワイ イのだ。おシリからミサイルを発 射するアヒル型、スピードならま かせて!のネコ型など、見てい るだけで楽しくなっちゃうぞ。

ステージ数は全部で10。それら のステージは、どこかで見たこと のある、ちょっと懐かしいゲーム のパロディーときている。銭湯の 中を突き進んでみたり、RPGの世 界を見下ろしながらプレイしたり、

パソコンショップ コムロード ☎052-263-5828

㈱すみや パソコンアイランド ☎0542-55-8819

☎0724-37-1021

☎0726-32-8741



はたまたICが飛びかう基板の上で の攻防があったりするのだ。

淡いタッチのグラフィックと独 特のBGMで各ステージは心地よく 進むが、それぞれのステージには ボスがいて、そいつをやっつけな ければ先には進めないのだ。ボス はツワモノぞろいなので、心して かからないとやられてしまうぞ。

まさに破竹の勢いのこのゲーム、 このままどこまでランクを上げる か、注目したいところだ。

調査協力店リスト

☎03-342-1901

203-477-3343

☎052-251-8334

☎052-264-1534

☎052-263-1681

北海道	
㈱金市館パソコンランド	☎ 011-221-8221
デービーソフト(株)	☎011-222-1088
㈱紀伊国屋書店札幌店	☎011-231-2131
九十九電機㈱札幌店	2011-241-2299
㈱ダイエー札幌店9Fオーディオパソコンコーナー	- ☎011-261-6211
光洋無線電機(株)EYE'S	☎011-271-4220
パソコンショップ ハドソン	☎011-281-1151
SYSTEM INN宝文堂	☎011-641-7911
東北	
来れ	
庄子デンキ コンピュータ・中央	☎022-224-5591
電巧堂仙台本店DaC	☎022-261-8111
電巧堂DaC	☎022-291-4744
㈱ダイエー郡山店 パソコン売場	☎0249-34-2121

東京	
サトームセン㈱パソコンランド	☎03-251-1464
㈱コム MICRO COMPUTER SHINKO	☎03-251-1523
ヤマギワ㈱ テクニカ店	☎03-253-0121
ラオックス コンピュータ メディア	☎03-253-1341
第一家電秋葉原東ロパソコンソフト5	☎03-253-4191
真光無線㈱	☎03-255-0450
石丸電気マイコンセンター	☎03-255-3111
㈱富士音響マイコンセンターRAM	☎03-255-7846
ADOマイコン・データショップ	☎03-255-9515
マイコンショップpulse	☎03-255-9785
西友COMICA西荻窪店	☎03-334-6311

WOLVE LE	
J&P 渋谷店	☎ 03-496-4141
マイコンベース銀座	☎03-535-3381
ファーベル大泉OZ	☎03-978-4111
株西武百貨店 池袋店 コンピュータフォーラム	☎03-981-0111
J&P 八王子そごう店	☎0426-26-4141
ムラウチデンキ八王子店	☎0426-42-6211
J&P 町田店	☎0427-23-1313
まちだ東急百貨店 コンピューターショップ	☎0427-28-2371
関東	
151米	
パソコンランド21 高崎店	☎0273-26-5221
パソコンランド21 前橋店	☎0272-21-2721
ICワールド あざみ野店	☎045-901-1901
鎌倉書店㈱	20467-46-2619
多田屋 サンピア店	☎0475-52-5561
株西武百貨店 大宮店 コンピュータフォーラム	☎0486-42-0111
株西武百貨店 所沢店 コンピュータフォーラム	☎0429-27-3314
(株)ボンベルタ上尾	☎0487-73-8711
中部	
BUNER CONTINUE TO THE REAL	A STATE OF THE PARTY OF THE PAR
株ダイエー新潟店 パソコン売場	☎025-241-5111
株真電本店	☎025-243-6500
PiC	☎025-243-5135

カトー無線 本店 4階

九十九電機(株) 名古屋店

マイコンショップ うつのみや	☎0762-21-6136
大阪	
ニノミヤパソコンランド 大阪駅前第4ビル店	☎06-341-2031
マイコンショップ CSK	☎06-345-3351
J&P 阪急三番街店	☎06-372-6912
上新電機㈱あびこ店	☎06-607-0950
(株)二ノミヤ エレランド	☎06-632-2038
プランタンなんばパソコンソフト売場	₩ ☎06-633-0077
㈱ニノミヤ別館	☎06-633-2038
ニノミヤばそこん亭PCランド	☎06-643-1681
ニノミヤムセン 日本橋本店 パソコンコーナー	☎06-643-2038
ニノミヤばそこん亭FMランド	☎06-643-2039
ニノミヤムセン パソコンランド	
J&P テクノランド	☎06-644-1413
上新電機㈱ 日本橋 5 ばん館	☎06-644-1513
J&P メディアランド	☎06-634-1511
上新電機㈱ 日本橋7ばん館	☎06-634-1171
上新電機㈱ 日本橋 3 ばん館	☎06-634-1131
上新電機㈱ 日本橋 8 ばん館	☎06-634-1181
上新電機㈱ 日本橋1ばん館	☎06-634-2111
NaMUにっぽんばし	☎06-632-0351
上新電機(株) 千里中央店	☎06-834-4141
上新電機㈱ 泉北パンジョ店	☎0722-93-7001
ニノミヤムセン 阪和店	☎0724-26-2038

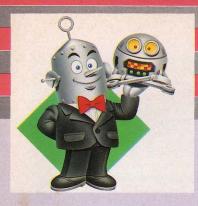
上新電機㈱ 岸和田店

上新電機機 いばらき店

Jap (912/E	TTU120-56-1295
J&P 高槻店	☎0726-85-1991
上新電機(株) せっつとんだ店	☎0726-93-7521
上新電機㈱ 池田店	☎0727-51-2323
近畿	
上新電機㈱ 和歌山店	☎0734-25-1414
ニノミヤムセン パソコンランド 和歌山店	☎0734-32-5661
J&P 和歌山店	☎0734-28-1441
上新電機㈱ 八木店	☎07442-4-1761
上新電機㈱ たわらもと店	☎07443-3-4041
J&P 京都寺町店	☎075-341-3571
上新電機㈱ ながおか店	☎075-955-8401
パレックス パソコン売場	☎078-391-7911
三宮セイデン Cスペース	☎078-391-8171
J&P 姫路店	20792-22-1221
上新電機(株) 西宮店	☎0798-71-1171
中国•四国	
ダイイチパソコンCITY	☎082-248-4343
株紀伊国屋書店 岡山店	☎0862-32-3411
宮脇書店 専門書センター	☎0878-51-3733
九州	
カホマイコンセンター	☎092-714-5155
㈱システムソフト 福岡	☎092-752-5275
ベストマイコン 福岡店	☎092-781-7131
ときはデバート トキハマイコンセンター	☎0975-38-1111

㈱ダイエー 宮崎店

₹0985-51-3166



WSX NEW SOFT

夏休み真っ盛りの今日この頃。みんな元気にゲームしてるかな? 今 月はアメリカからの移植ソフトが3本登場。どれも評判になったもの ばかりだから期待できるぞ。MSXもいよいよ国際的になってきたのだ。

マルチプレイで一家だんらん楽しんじゃえ!

MARIA 未開拓の植民星に降ろされた4人の異星人。 次に宇宙船が戻ってくるまでの 1 年間に、 多目的ロボットのミュールを使って、どれ だけ自分の領地を増やすことができるかな? 家族そろって社会経済の研究に励んじゃお。



★4人の開拓者を後に残して、宇宙船はいってしまうのだった。

植民星を開拓するのだ

ルーレット回してコマを進めて、 億万長者を目指す人生ゲーム。け っこうポピュラーなものなんで、 みんな一度はプレイしたことある

よね。休みの日とか家族そろって プレイすると、「ああ、平和なんだ な~」なんてシミジミ思っちゃっ たりして。典型的な中流階級の家 庭ができ上がるというわけ。

で、このホノボノとした雰囲気

に、首までどっぷり浸かってしま えるソフトが登場した。それが、 最高4人までのマルチプレイが可 能な(この4人ってのが微妙でい いよね)『ミュール』。未開拓の植民 星で農業を営みエネルギーを作り、 はたまた鉄鉱や宝石を掘って、星

してるだけじゃ、いつまでたって

もお金を稼げるようにはなれない

よ。もっともこのミュールに関し

ては、プレイしてること自体楽し

くて、勝敗には余りこだわること

もないような気もするけど!?

一番の大金持ちを目指すのだ。お 金儲けが目的でも、殺伐とした雰 囲気にならないのは、ミュールな らではなんだよね。

経済の仕組みをお勉強

アメリカ生まれのこのゲーム。 植民星を開拓するなんて設定から して、フロンティアスピリットに 満ちあふれているね。そんなミュ ールのゲーム進行を簡単に紹介す ると、まず土地を確保して、次に その土地を開拓し、最後にオーク ションをして中間結果が表示され る。以上が1ヵ月の間に行なわれ、 12ヵ月(ビギナーモードの場合は 6ヵ月)たつとゲームエンド。どう、 簡単でしょ? でも、大金持ちに なるのはなかなか難しくて、いろ いろと社会や経済のことを知って いないとダメ。他のプレイヤーと の駆け引きとかも、お勉強しなく ちゃね。

ゲームの舞台となる惑星には、 上の写真を見てもわかるように中

ゲーム**進行**はこんな感じ

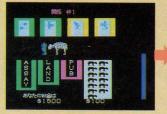
土地を確保するには多少の反射 神経、開拓するには社会経済を見 とおした冷静な判断力、そしてオ ークションでは駆け引きのうまさ とプレイヤー自身が持つ運の強さ が左右する。ただボーッとプレイ



★オークションのようす。上下から売 り手と買い手が歩み寄るのだ。



★1ヵ月が終わるとその時点での順位 が発表される。頑張って1番を目指せ。



●プレイヤーごとに4色に塗り分けら

れた開拓地。カラフルでしょ。

●ロバみたいなのがミュール。各産業 用に改造して、開拓地に設置する。

愛すべきキャラクターたち

ゲームを始める前に、各プレイ ヤーは自分のプレイするキャラク ターを選ぶことができる。これは 全部で8種類。さまざまな惑星か らやってきたエイリアンたちだ。 人間みたいなのもいるけど、ツボ みないな奴や、ハロウィーンのカ ボチャみたいな奴、ちょっと昔の SF映画に出てきそうな奴と、姿 形は特徴的。その上、彼らの性格 もみ~んな違っているというから、 どのキャラクターを選んだらいい か迷っちゃうね。

いずれにせよ、自分が選んだキ ャラクターを十分に把握してゲー ムを進めていくことが大切。農業 が得意な奴に宝石を掘らせたって、 うまくいくわけないもんね。反対 に、「ボクは土地を転がしてお金を 儲けるから、このキャラクターを 選ぶんだ」なんて決め方も、いい かもしれないよ。

⇒それぞれのキ ャラクターも決 まって、いよい よゲームスター トだ。さあ、頑 張ってガンガン 儲けるぞ!



央に川が流れていて、そのまた真 ん中に街がある。この街以外の場 所が開拓可能な土地というわけだ。 前にも書いたように、プレイヤー は1ヵ月に1区画ずつ土地を手に 入れることができるんだけど、こ こでどの土地を選ぶかが勝敗の分 かれ目となる。川に近い土地は農 業に適しているし、鉄鉱を掘るに は山がちの土地のほうがいい。また 隣合った土地で同じ産業を興すと、 それだけ生産性が上がるなんて利 点もある。これに、さらに他のプ レイヤーの思惑も加わって、「あ~、 その土地ボクが取ろうと思ってた のに~!」なんてことも……。

どうにか土地を確保して、開拓 も順調に進んだ後は、それぞれの

収穫物を持ち寄ってのオークショ ン。需要と供給のバランスをよ~ く考えてプレイしないと、ビック リするほど高く品物を売りつけら れたり、せっかくの収穫物を二足 三文で買いたたかれたり。社会経 済の仕組みをどこまで把握してる かで、ゲームの進行はまったく違 ったものになっちゃうよ。みんな 勉強しなくちゃね。

シミュレーション

- **BRPS**
- MSX2-2DD
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■発売中
- ■価格7,800円

高程度の宝石が欲しい!



●う~ん、ここは宝石は採れないか。

ゲームの舞台となる惑星には、 3区画だけ高程度の宝石が採れ る土地がある。『ASSAY』という コマンド(?)で位置を確認し、 素早く土地を確保しよう。また、 この土地のまわりでは中程度の 宝石も採れるから、2区画続け て確保するといいよ。

メクトロン



●ロボット工学 の突然変異から 生まれたメカト ロニクス生物。 判断が早く行動 に無駄がない。 コンピュータは こいつを選ぶ。

●アフカニー草 原からの出稼ぎ 人。やたらと背 が高く、雲の上 に頭を突き出し てどこへでもサ ッサと歩いてい ってしまう。

▶アームブル銀 河出身。山登り が大好きで、い つも山歩きばか りしている。高 いところが好き だといってもバ カではないよ。



パッカー

➡シリコン星出 身。食べること が何より好きな. 食い意地が張っ た奴。農業は得 意だけど、収穫 物まで食べるこ とが難点。



フラッパー



●ボイルドドロ ップ銀河からの 参加者。はじめ の所持金が人よ り多いので、初 心者用キャラク ターとして人気 がある。

スフェロイト

●ロールドー星 からの移住者。 直線や直角を極 度に嫌う、紆余 曲折した性格を 持つ。はやい話 が、単なる変人 というわけ。

➡ネカイト銀河 出身。大好きな 土地を見るのに 便利なように首 が長くなったと か。不動産屋に したら一財産築 きそうな奴だ。



ヒューマノイド

➡太陽系出身。 つまりは地球人 ですわな。余り に頭が良すぎる ので、所持金が 減らされている。 上級者向きキャ ラクターだ。



目然災害も襲ってくる

開拓も順調に進み、このままだ と大金持ち間違いなし! な~ん て思っていても、非情にも襲って くるのが自然災害。害虫が発生し たり台風がきたり大地震があった り、とにかく突然のことだから防 ぎようがない。まあ、なにがあっ ても気を落とさずに、地道に再建

への道を進もうね。

それからこれは自然災害ではな いんだけど、突然ミュールが狂っ て逃げ出したり、海賊船が現われ て宝石を持っていってしまったり、 人災のたぐいも発生する。これも やっぱり、防ぎようはないですわ な。気をしっかり持ってね。



★書虫が発生した。次々と収穫物を荒 らしていくぞ、農薬が欲しいなー。



★大雨が土地を横切っていく。これは いいオシメリとなってラッキーだ。

ンタジックな世界に 7/-7/-/-

真っ暗なマップを明かるくするには、進まなくちゃならん のよ。そんな自動マッピングがちりばめられているから、 冒険度も100万倍なわけやね。悪の根源・ニカデマスを倒す まで、根性でプレイするのが美しくて、ビューティフル!

勇者が町にやって来た

や一っと出たな、の『ファンタジ 一』である。シリーズとしては3作 目まで出ているのに、MSX版では 第1作目を、ここニューソフトの コーナーで紹介できる段階なのだ。 ま、ⅡもⅢも続々と出てくると思 うから、気長にやりませう、お互 いに

で、ストーリーなんかも、もち ろんあるわけだ。冒険を探し求め て旅を続けている勇者が、ジェル ノア島のはずれにある荒廃しきっ た町、ペルノア"に足を踏み入れた。 ここで、悪の魔術師ニカデマスの 侵略、そしてその部下である無慈

悲なブラックナイトの悪逆の話を 耳にする。「これこそ私の求めてい た冒険だぁっ!」と血管切れんば かりに叫んだ勇者なのだった。ニ カデマスの居場所は誰も知らない けれど、ジェルノアを旅すれば、 必ずブラックナイトに会うという。 そんなわけで、いよいよ冒険が始 まるのだった。

でも、単独でペルノアを出るの は自殺行為だねっ、スーサイドだ ねつ。仲間を探さなくっちゃ。だ から、まずはギルドに直行!

ペルノアに限らず、どこの町で も施設は同じ。武器を買うときや



トレーニングを受けるときは当然 お金がいるわけなんだけど、その まま行っても一文無しで、恥をか くこともしばしば。戦いによって 得たお金は、なんと銀行振り込み

なのだっ。そんなわけで、面倒で も銀行まで足を運んで払い戻して ほしいぞ。町を出るときも、途中 にある宿屋に泊まったりするとき のため、ある程度のお金があると 便利だ。うん、そりゃ便利だ。

確かに、「おおっ、何だこりゃー っ!」といって階段を320段踏み ハズしてしまうほど衝撃の画面は ないし、かえって坦々としている ゲームなんだけど、日々の積み重 ねに喜びを感じる人にとっては、 最適のRPGなのだ。でしょっ。

ギルドに来なくちゃ、お話になりませんね。そんなわ けで、ギルドでキャラクターを作るのだ。種族、職業を 選ぶと、コンピュータが推薦する人物の能力が表示され るので、ここは自分が納得できる人材が揃うまで、ひた すら推薦をうけよう。パーティーの構成は、最初が肝心 なのだよ、はっはっはっ。



事も最初の計画が大切。眉間にしわ寄せて考え込むの よ、腕組みなんかもしちゃって、ほれ、このよーに。

実際に戦い始めて経験値が高くなってきたら、ギルド 内のトレーニング場に入るのだ、もちろん有料で。ここ でやっとレベルを上げることができ、レベルが上がれば さらに、魔法をならうこともできるのだ、もちろん有料 で。やたらと出費がかさむけど、みんな必要経費なんだ からケチケチしないよーにっ!



★キャラクターをたくさん作っても、パーティー組めるの は6人まで。各メンバーのナンバーを覚えておくと便利だ。



か。そりゃそうよね、まだ何もしと らんもの。ここはパーティーのスコ アを教えてくれるミスティック。神 に会うには、ここへ来い、なのよ。

ダンジョン



準備万端整ったら、いよいよ町 を出るぞ。島全体が何枚かの地図 に分かれているんだけど、完成さ れた地図は最初の2枚だけ。後の 地図では、暗黒の部分がかなりあ る。この、未知の部分に足を踏み 入れるというのが、ドキドキして、 脈もちょっと速くなったりして、 楽しいのだ。パーティーが移動す るたびに、自動マッピングされる わけで、この部分を避けていては、

重要な物を見逃すこともある。

ダンジョンの中はさらに真っ暗 闇! 当然進めばマッピングされ るけど、ワナがしかけてあったり、 秘密のドアや通路も出てきて、な かなかスムーズに進めない。モン スターも、地上に比べて強力で、 出現頻度も高いから、苦労の連続 なわけやね。でも、このゲームの カギは、ほとんどがダンジョンの 中にあるので、隅から隅まで調べ

ももちろんある。 ら海だったのね、 死んでも んでも死にきれんわ 敵にやら

ようね。ここでのパーティー全滅 は見るに忍びないので、ある程度 実力をつけてからにしたいもんだ。

川や海を渡るときは、大胆にも 泳いで渡ることになる。泳ぎの苦 手なメンバーは、見る見るうちに 体力が減るのでチェックが大切!

ニカデマスを倒すまでは、石の 上にも3年だ! 3年かかるのは 悲しいけれど……。

ややっ、モンスター発見! 逆に見つかっちゃうこと もあるけど、ま、とにかく戦わなくては経験値もお金も 得られないわけだ。相手の戦力などによっては、戦うこ とがベストとはいえないけどね。知能の高そうなモンス ターなら、「あいさつをする」のコマンドで通り過ぎること



ができる場合もある。想像すると、とっても妙ねつ。

戦闘とはいっても、頭を使わにゃあね。呪文も効率よ く使わなきゃならないし、なんといっても味方の体力チ エックだね。これをおろそかにすると、気付かぬうちに パーティーの人数が減っていく……涙。



飲めや歌えや



★今夜は無礼講でいっ、あぁ参加し たい。でも違うのよん。これはパー ティー全滅時におがめる、モンスタ 一の踊りなのだ。あ、そういうことな ら思わず目をそらしておきましょっ。

ロールプレイング

- ■ボーステック
- MSX2 · 2DD
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■8月9日発売
- ■価格9,800円

イショーの復

黄金の騎士ギルは、ドルアーガを倒し無事恋人であ るカイを救出した。が、しかし、一刻も早くこの塔か ら脱出し"女神イシター"を復活させ、世界に光を取 り戻さねばならない。いそげ! カイ!! ギル!!

SHUNNED CAVERN **♪**うひょー、スライムなんかホントにブヨブヨして

いるみたいでイイよ。なんてノンキにしてられん。

主人公はカイ

前作の主人公は騎士であるギル だったのに対し、この続編である 『イシターの復活』では、魔法使い のカイが主人公なのだ。カイは、 体力、経験値により、攻撃、防御、 治療など"64種"の呪文を使うこと ができる。この呪文をいかに上手 く使い分け、ギルを援護しつつ塔 を下りていくかがポイント。

また、ゲームフィールドの塔は

128の部屋に分かれていて、1つの 部屋が迷路になっていると同時に 部屋のつながりをも解明しないと 塔からの脱出は不可能って寸法。 しかも、敵の攻撃、数といったら 前作の数倍!! 地道にレベルアッ プしつつ、アイテムも揃えていか なければならない! こりゃ、毎 日マッピングしながらアイテムの チェックなどで不眠不休の日々が 続きそうだ。今にも嬉しい(!?)悲 鳴が聞こえてきそう……。

の名作"ドルアーガの

で、グラフィックや音楽なんか はど一なんだと思うでしょ。ハッ キリいって、これは何かの間違い にちまいないってくらい"イイ"の だ。写真を見れば一目瞭然!! カ べのグラデーションなんか、ダン ナ、アーケード版かと思っちまう でしょ、ネ、ネ。音楽のほうなんか も、BGM19曲、効果音23曲と大盤 振る舞い。2メガROMという大容 量もさることながら、ナムコさん のパワーを知りました。それと、字 を大にして(そーゆうことできな いけど)いいたいのは、2人同時プ レイ"が可能ってこと、友達とか恋 人とか(うひょ)と一緒にやると、 一家全焼しちゃうくらい燃えるわ

さ!! ほいで、ちょほいと気にな ったことが1つ、魔法を選択して いる時も、モンスター達が攻撃し てくるんだな、これが~(丹波哲郎)、 ま、あまりたいしたことじゃない んですけどね。で、ナムコファン に朗報だよん。年内に発売予定の ゲーム数が、3、4本!! うひょ 一、こりゃ、オッタマゲーション"。





- MSX2. X TROM
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■9月中旬発売
- ■6,800円

子分 アッ、アニキッ大変ゲス。 アニキ うっせーな、なんだよ。 子分 この画面写真を見てよーん。 アニキ なんだ、アーケードか。 子分 アニキーよく見てください

よ、これ、MSX2ですよっ。 アニキ うそでしょ、オイラはこの ゲームに、どれだけの100円効果を 注ぎ込んだことかっ!!

子分 アニキ~字が違いますよ。

アーケードでの うらみをはらせ



●あっ、こんな所にカギが。「アリャ俺



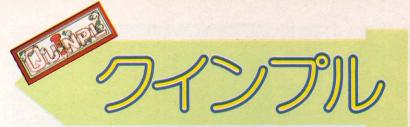
んちのカギだ」、「もお一ちゃんとして」。だっ。何が入っているのか私も知らん。



●うぎゃー!! ローバーたちに囲まれ たあぁ! 「ねぇギル!」、「どしよ……」。



★一難去ってまた一難! だが、この 先の部屋はまだまだスゴイのだっ!!



むかーしむかしのことじゃったぁ。天空にいる2人 の神様があまりにも暇なので、町でも有名ないたず らっ子の『クインプル』を迷宮にとじ込めてしまいま した。さぁて困ったクインプル、ど一ひまひょ。

×0 ×0 ×8 ⇒ファンタジックか いいでしょ。けど、 いがムズイんだわー

クイの有効な利用

クイですよダンナ、クイの利用 法をわかっちゃいないとね。では ど一いう術があるかというと、ク イを投げてブロックにさし、それ をつたっていくと上に登ぼってい けるんです。また、敵の倒し方は ①ジャンプしながら敵の上にクイ を刺す。②敵の上にクイを投げる。 ③クイで壊せるブロックを崩して 敵を落す。といった3つの方法が ありんす。これらを知ってはずめ てゲームにハマれるでしょう。が、 パズルのようにブロックが組まれ ているので、クイを打つ所なんか も考えておかないとクリアーでき 一ん。てなことになる。また、タ イム制なので時間内にドアにたど り着かなければ、ゲームオーバー。 けど、アイテムを得ることによっ て、タイムが倍になったり、クイ がパワーアップするよん。まずは、 習って頭で覚えるより、体で覚え



★グラフィックなんかも、あたたかみがあってイイでしょ。 下にある炎はアツイので十分注意して。



●けっこう簡単そうだけど、じつは…… てな具合になっている。うすらのばぼン

パズルといっても、アクション 系なので、難しく考えずに気楽に 考えた方がいいよ。きっとどこか に糸口があるはずだ。そいつを見 つけられさえすればこっちのもの。

できるかな? 100面!!

ステージ構成は、表裏全100面!! 表、裏各*5WAVE"で*1WAVE"ごと に10ステージとなっている。しー かも、そのWAVEごとに"ボス"が 待ちかまえているという。また、 5WAVEのボスは"大ボス"で、熾烈 な戦いが予想される。どひゃー、 こりは頭を使うわ手も使うわで大 変だわ。うんにゃー。

他にも隠れステー ジやボーナスステー ジなんかもあったり して何だか "おもち ゃ箱"みたいなのだ。 ボーナスステージは 全部で3種あって、 アイテムを取れたり、 得点が増えたりする。 また、ステージワー プなどがあるので、 VERY便利!!

先ほども書きましたが、"2人同時プレイ"ですよっ!! 写真でも出ていますが、なんとクインプルくんが2人も いる。これはあまり大きく書けないが、ロイター発共同に よりますと、彼はジンガイにもかかわらず"分身の術"を 会得しているよーなのです。それによってゲームが楽し くなっているんですね(意味ハチャメチャ)。2人のときのク リアー方法は、イプレイヤーがゴールしたところでホエ。



●下はゴォーッと 炎の海!!「クイン プルAくん、どう しよう」。「んなこ と知るかよ!」「と うひまひょーんし

⇒「クインブルA く ん」。「うるせーよ! おめーはオレの分 身のようなもんな んだからよ!」。「ト ホホのホ」。



さーいごに、これはホントにえ えわ! と思ったのが 2人同時プ レイ"ができるってこと。このおか げで約65,535倍楽しいんだわ。で きることなら誰かを無理やりにで も連れてきて、2人でプレイしな さい。その方が絶対にイイ。

パズルアクション

- ■BIT²
- MSX2・メガROM
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K ■9月下旬発売

■価格5,800円

払はいいたい。「あんた それでも神様なのか!!」

第4のユニット2

あの美少女AVG『第4のユニット』の続編が、よりパワーアップし て新登場! 前作では記憶喪失の状態だった主人公のブロンウィ ンが、今回は統合軍のエージェントとして、

任務の遂行のために大活躍するのだ!





●髪が伸びたプロンウィン。今回はセス、滝沢と一緒なのだ。

ブロンウィンの SF大活劇第2彈登場!

ストーリーの紹介よん

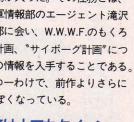
飛行機事故で記憶を失なってし まった女の子がただひとつ覚えて いたコトバ「ブロンウィン」を頼り に情報を集め、自分がB.S. (バイ オニック・ソルジャー) であるこ とを知る。そして、悪の軍事組織 W.W.W.F.と対決するために統合軍 のエージェントに就任したのであ る。……以上が前作のストーリー

だ。それから半年、普通の高校生 として生活していた彼女に、新し い任務が入った。その任務とは、 統合軍情報部のエージェント滝沢 洸太郎に会い、W.W.W.F.のもくろ む新計画、"サイボーグ計画"につ いての情報を入手することである。

とゆーわけで、前作よりさらに SFっぽくなっている。

任務はとてもタイヘン

ゲームシステムは、前 作と同様にコマンド選択 方式で、"お手軽操作"は 健在である。おまけに、 グラフィックはさらに質 感を増して、ビシバシ感 情移入できるようになっ ているのだ。ん~、気持 ちいい。だけど難易度は だいぶアップしてるので、





★ブロンウィンはごくフツーの女子高 生として生活していたが……



會「高級官僚連続誘拐事件発生!」やっ ばり、いつまでも楽はできないのだ。

ストーリーは デモ画面で!

前作ではプレストーリーはマニ ュアルに載っていたマンガで紹介 されていた。今回、マニュアルにマ ンガはついてないけれど、その代 わりにデモ画面で見られるように なっているのだ。どっちがいいか は好みの問題だけど、デモもなか なかよくできているぞ。だから、 「面倒くさいよー」なんて言わずに、 ちゃんと見るようにしようね。ち ゃんと見てないと、ゲーム中にい きなり針千本飲まされちゃったり するぞ(もちろんウソ™)。

なかなか思うよーに進まないぞ。 また、主人公の宿敵であるB.S.の ダルジィがいい。よくいるんだよ ね、ヤラシイ性格のライバルが。 『YAWARA!』のさやかお嬢さんみ たいな奴。だけど、へこたれては いけない。敵の攻撃に負けずに、 任務をしっかり遂行しようね。

アドベンチャー

- ■データウエスト
- MSX2-2DD
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■発売中 ■価格7,600円

画面切り替えだってとっても ティフルに進歩したぞ

かいなら、せいのうのいいほうか" tha いらっしゃいNO.4。すこし

●サイコ・ブラストをぶっぱなすあぶないダルジィ。





このゲーム、グラフィックその ものもきれいだけど、見せ方もカ ッコいいのだ。前の画面がボヤー ッとなってきたかと思うと、次の



画面がジワジワッと浮かび上がっ てくる。画面切り替えの連続写真 をのせておくので、雰囲気を堪能 してくださいね。



飛んで飛んで回って回っての円広志ゲーム!?

アクロジェット

『F-15ストライクイーグル』に続く、システムソフトのフライトシミュレーション第2弾、今回はアクロバット飛行で得点を競うゲームだ。

アメリカ生まれなのだ

このゲームのオリジナルは、アメリカのソフトハウス、マイクロ プローズ社である。なんと社長が 空軍大佐なので、ゲームはとって もリアルな仕上がりになっている



★競技種目は10種類。難易度もさまざまだ。まずは一番上のやつからやろーね。

のだ。

さて、このゲーム、ただのフライトシミュレーションとはひと味違う。用意された10種目のスポーツ飛行競技の中からひとつを選び、曲芸飛行をしなければならないのだ。また、気象状況までシミュレ



■機体の操作性や気象状況の善し悪しが 選べる超親切設計になってるよ。

●カッコいいタイトル画面。これが キミの操縦するスポーツジェット飛 行機の*BD-5J"だ。



ートされているなど、本格的にジェット機のフライト感覚を味わえるようになっているぞ。

スリル満点の競技

10種目の競技の内容は、4本配置された柱の外側を回るだけの簡単なものから、支柱の間に張られたリボンをちょん切ったり、さらにはリボンの下をくぐった後宙返りして、また同じリボンの下をくぐる、というとんでもない大技をやらなければならないものまで。グラフィックは少し貧弱だけれども、パイロットの苦労がとてもよく分かるようになるぞ。



●墜落~っ! 長い人生、こーゆーこと もある。メゲずにONE MORE TRY!

シミュレーション

- ■システムソフト
- ■MSX2・メガROM
- ■ビデオRAM128K ■メインRAM64K
- ■発売中
- ■価格5,800円

コックピットの見方を覚える~っ!!

このゲームは実在するスポーツ 用ジェット機 *BD-5J がをシミュレートしている。全長 5 メートルと 非常に小型ながら高い性能を有し ているのだ。この機体をスムーズ にコントロールすることは非常に 難しい。まずはコクピットの計器 類の配置を覚えるようにしよう。

画面下半分に注目してほしい。 左端上部にエンジンの状態が表示 され、上から、排気温度計、出力 計、スピードブレーキインジケー タ、燃料計、時計という順に並ん でいるのだ。また「コキーを押す とこの部分に気象情報が表示され



る。そして、左端下部は車輪の状態(ブレーキ、上、下)を表わしている。中央に並ぶ4つの丸い計器は、左上は高度計、右上は水平儀、左下は昇降計、右下は対気速度計という具合だ。

さらに、右上にはフラップ角表 示やコンパス、方位計が並んでお り、その下には現在行なっている 競技のコースマップと、時間が表 示されている。

初めのうちは複雑なキー操作も あいまってなかなか覚えられない かもしれないけど、まずここを覚 えておかないと華麗なるアクロバ ット飛行をするのは、まず不可能 なのだ。逆にいえばこれを覚えな い人はいつまでたっても上達しな いんだよね。苦あれば楽あり、い つか報われる時がくるのだ。キミ も世界一のパイロットを目指して



がんばろう。

マグナム危機一髪

なんとMSXで、ハードボイルド な感じを楽しめる。それが『マグナ ム危機一髪』だ!!

1931年、ニューヨークは闇の悪 漢たちに支配されていた。ある日 ニコルソン(つまりキミね)は、偶然 にも殺人現場を目撃したことから、 悪漢たちに狙われることになって しまう。キミはマグナムを握りし め、悪漢どもに対決を挑むのだ。

ゲームはマグナムの照準を移動 させ、敵を撃ち抜くことで進めら れる。また、敵に撃たれそうにな ったときは、防御することもでき



★まず手始めはエンパイアシティから。

るぞ。このタイミングをハズすと 胸を撃ち抜かれてしまうから、慎 重にプレイしよう。

> ゲーム中ある所を 撃つと、防弾チョッ キや銃弾などといっ た隠れキャラを取る ことができる。これ さえあればゲームを 有利に進められるぞ。

■発売中 ■価格5,800円

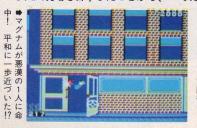
シューティング ■東芝EMI MSX · ROM

■ビデオRAM16K

■メインRAM8K

また、ゲーム自体かなり先が長い ので、パスワードによるコンティ ニューも可能になっている。

ザコどもを蹴散らし、ボスのい る部屋のカギを手に入れ、ステー ジごとのボスを倒せばゲームクリ アー。ニューヨークに平和が戻る というわけだ。こりゃ深夜にプレ イすると盛り上がるのでは?





めぞん一刻・完結編

『めぞん一刻・完結編』が、MSX版 でも発売される。もうすでに他機 種版は発売されてるけど、MSXで もアノ響子さんに会えるなんて、 うれしいじゃありませんか!

ストーリーは、映画版にもとづ いたもの。でも、アドベンチャー

ゲームとしてなかなかの出来なの で、映画を観ていない人でも十分 に楽しめるよ。また、特筆すべき は、グラフィックがきれい! と いう点。映画では、ヘンにリアル 顔(!?)だったけれど、このゲーム では、原作に近い絵を採用してい



★このソフトの画面は開発中のものです。 ◎高橋留美子/小学館・キティ・フジテレビ

るので、グラフィックを見るだけ でも楽しめるのでは。

原作も終わってしまって、これ

アドベンチャー

■マイクロキャビン MSX2 · ROM

■ビデオRAM128K

■メインRAM64K

■10月発売

■価格7,800円

がホントに最後のめぞん一刻。フ アンの人は"買い"だね。







幽霊くん

あるとき突然、自分の存在に気 がついた、幽霊くん(本名不明)"は、 地獄から逃げてきたという *おち ょこ玉"から、「地獄で暴れている

妖怪たちを倒して!」とたのまれ、 地獄の閻魔大王に会ってみたくな った……というストーリーから始 まるゲームが、これ。

> 可愛い。 んて、 の子にうけ クブク

ゲーム内容は、幽霊くんを操作 し、バックアタック! で敵を倒 しながらお金を集める。そのお金 でアイテムを買ったり、ブロック を壊してアイテムを見つけたり。 数々のボスキャラを倒しつつ、閻 魔大王に会いに行くのだ。

> ゲーム攻略のコツは、 幽霊くんが使える特殊 攻撃"バックアタック" を、うまく使いこなす ということ。それと、 幽霊くんのお供の"お ちょこ玉"で攻撃する

アクション

■システムサコム MSX2 · ROM

■ビデオRAM128K

■メインRAM64K

■年末発売

■価格6,800円

という2つ。これらをマスターし ないことには、閻魔大王に会うの はちと大変かも。ゲームのノリは とてもいいので、アクションゲー ムが得意な人は、今からふところ 具合と相談してみては。

ない地

ひとつで

新作ソフト発売スケジュール表

※この情報は7月15日現在のものです。

8月発売のソフト ● ファンタジー ボーステック 9日 MSX2/2DD/9,800円 ●王家の谷 エルギーザの封印 コナミ 27F MSX/ROM/5,800円 MSX2/ROM/5,800円 31⊟ ● ハイデッカー ザイン・ソフト MSX2/2DD/7,800円 上旬 ● つほふり丁半勝負 オメガシステム MSX2/2DD/6,800円 上旬 ● クリムゾン スキャップトラスト MSX2/ROM/7,200円 MSX2/2DD/6,800円 上旬 ● スターシップランデブー スキャップトラスト MSX2/未定/7,800円 ● まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀 徳間コミュニケーションズ 中旬 MSX2/2DD/6,800円 中旬 ●エグザイル 日本テレネット MSX2/2DD/8,800円 下旬 ● アークス ウルフチーム MSX2/2DD/8,800円 下旬 ● アクロジェット システムソフト MSX2/ROM/5.800円 下旬 ● 怨霊戦記 ソフトスタジオWING MSX2/2DD/8.800円 下旬 ●イシターの復活 ナムコット MSX2/ROM/6,800円 下旬 ● シンセサウルス BIT2 MSX2/ROM/6.800円 ●ベトナム1968 スキャップトラスト

9月発売ソフト

MSX2/未定/7,800円

51日	● 孔雀王 ボニーキャニオン
	MSX2/2DD/5,800円
上旬	● アルギースの翼 工画堂スタジオ
	MSX2/2DD/7,800円
上旬	● ラスト・ハルマゲドン ブレイン・グレイ
	MSX2/2DD/7,800円
上旬	● 囲碁入門編 マイティ マイコン システム
	MSX2/2DD/7,800円
下旬	● クインブル BIT ²
	MSX2/BOM/5,800FI
下旬	● サイキックウォー 工画堂スタジオ
	MSX/BOM/7,800円
	MSX2/BOM/7,800PJ
	● テラクレスタ 日本物産
	MSX2/BOM/価格未定
	●R-TYPE アイレム
	MSX/BOM/価格未定
	MSX2/BOM/価格未定
	INIONC/ FIUNI/ LLITTAKE
	10日発きのソフト

IU月発売のソフト

21日	● アウトラン ポニーキャニオン
	MSX2/ROM/6.800円
上旬	● サイオブレード T&Eソフト
	MSX2/2DD/8,800円
中旬	● TWILIGHT ZONE I グレイト
	MSX2/2DD/7,800円
中旬	● ぎゅわんぶらあ自己中心派 ゲームアーツ
	MSX、MSX2兼用/ROM/価格未定
下旬	● ザ・ゴルフ バックインビデオ
	MSX2/ROM/価格未定
	● 暗黒神話 東京書籍
	MSX2/2DD/価格未定
	● めぞん一刻 完結編 マイクロキャビン
	MSX2/ROM/7,800円

11月発売のソフト

● プロの碁 PART5 マイティ マイコン システム 中旬 MSX2/2DD/9,800円

●首斬り館 BIT2 MSX2/2DD/価格未定 ● スナッチャー コナミ MSX2/2DD/9,800円(予価) ● コナミの占いセンセーション コナミ MSX2/2DD/価格未定 ●幽霊君 システムサコム 下旬 MSX2/ROM/価格未定 ● DOME システムサコム 下旬 MSX2/2DD/9,800円 ●センターコート ナムコット MSX2/ROM/価格未定 ●三つ目がとおる ナツメ MSX/ROM/価格未定

発売日未定のソフト

- ●ゼビウス ナムコット MSX2/ROM/価格未定 ●死霊戦線2 ビクター音楽産業
- MSX2/2DD/価格未定
- ウィングマンスペシャル エニックス MSX2/2DD/価格未定 ● 天地を喰らう ウィンキーソフト
- MSX2/2DD/6,800円 ●マイト・アンド・マジック スタークラフト
- MSX2/2DD/9,800円 ● リトルバンパイヤ チャンピオンソフト MSX2/2DD/6,800円
- ちょっと名探偵 チャンピオンソフト MSX2/2DD/6,800円
- ワンダーボーイ・モンスターランド 日本デクスタ MSX2/ROM/価格未定
- クレイジークライマー 日本物産 MSX2/ROM/価格未定
- 釣りキチ三平一謎の魚編 ビクター音楽産業 MSX2/2DD/価格未定
- アメリカンフットボール ビングソフト MSX2/2DD/6,800円
- 琥珀色の遺言 リバーヒルソフト MSX2/2DD/価格未定
- 白夜物語・ウィンチェスター家の末裔 イーストキューブ MSX2/2DD/価格未定
- 通信対局棋力検定編 マイティ マイコン システム MSX2/2DD/価格未定

新作ホットホット情報だよ-

情報は生きモノ、生モノ。い きなり飛び込んでくる最新情報 を、こ紹介いたしましょう。 ゲームアーツで開発中の、『ぎ ゅわんぶらあ自己中心派』の画 面が、だーいたいできました! ということなので、みなさまに 二披露二披露。



片山まさゆきの同名の作品を、 麻雀ゲームにアレンジ。漫画の キャラクターがそのままに、キ ミの麻雀仲間になってくれるよ。 ROM版でMSX1とMSX2兼用。 自動的に判別して、グラフィッ クが変わるのだ。10月の中旬に 発売予定だそーです。楽しみだ。



的を絞った切り口で、鋭くゲームを批評!! そのゲームの楽しみ方あるいはゲームの 周辺事情などを織り交ぜて、今日も書く書く、MSXソフトウエアレビューだぁー!

SOFTWARE REVIEW

どつぼにはまって、ぴーひゃらら

ソリテアロイヤル

とことんクセになるゲームの数々。 中毒患者続出の報告が各地から寄せられているぞっし まったくもうたまりませんわっ!

朝、目がさめると巨大なトラン プになっていた。ありゃ、困った、 ベッドの上で横になったままで、 身動きがとれない。手足をバタバ 夕させているつもりだが、果たして 手足がついているのかどうかもわ からない。どうしよー、まだMマ ガ編集部に入って3週間なのに、 こんな姿で行くわけにはいかない し……。仕方ない、風邪ひいたこと にしておこう。えーっと、電話は、 げげーっ、そういえば料金未払い で、今日から止まってるんだった。 面倒クサいけど近所の公衆電話ま でかけに行くか。ん一、ダメだ、 起き上がれないっ。こういうときは どうするかっというと、寝るにか ぎるね。だってよく考えりゃ、こ れは夢に違いないもんね。

――あ、暑い。暑さで目がさめ るのって、なんか悲しい。時計を 見ると午後2時だった。えーつ、 もうそんな時間!? こりゃ大変だ わ、それ起きろーっ?あららっ、 うまく歩けない。も、もしかして もしかすると……あーっ、やっぱ り。鏡に映っているのは、トラン プになった私だった。ちきしょー、 夢じゃなかったのか。まいったな、 こんなんじゃ恥ずかしくって出か けられないよ。どうせなるんだっ たらペンギンがよかったのに。だ けどなってしまったものは仕方が ない。とっとと仕事にいこーっと。

駅に行く途中、バグに会った。 バグはあまり賢くないけど、そこ がまたかわいい犬なのだ。「バグ、 おいでー」……あ、バグのヤロー、



な、うふっ。しかし、なんの必然性があって、ハイレグのバニーガールなんだろうか?

人の姿見るなり「がるるーっ」と言 いながら逃げていきやがった。て め一、後で覚えてろよな、だから 頭の悪いのは嫌いさつ。

私が編集部に着いたのは、バグ への怒りがおさまったころだった。 さすがにMマガである。人がトラ ンプになったくらいでは誰もひっ

くり返らない。あっ、一人だけひっ くり返っている! と思ったら、 徹夜明けのパンチ先生だったのね。 ほっておきましょう。大急ぎで来 たもんだから疲れてしまった。落 ち着くためにも何かゲームでもし よーっと。『上海』なんかお手ごろ だなーつ……と、今使ってるみた いね。ふん、『上海』に代わるよう なゲームないかな。すると隣から 「これやれば落ち着くよ、きっと、こ れだよ」と親切な声。私はそれを受 け取った。

カードの絵柄、つまりデックで すね、デック。これが10種類用意 されている……んだけど、最初は 2種類しかないのだ。あら、がっ かり。10種類あると知ってしまっ



たからには、何がなんでも全部見た い。それにはゲームをどんどんクリ アーしなくてはならないのだ。まあ、 たいへん

種類が増えてくれば、途中で気分転 換に別のデックにしようなんてこと もできる。今まで没個性のありがち なデックだったから、今度はメルヘ ンの世界でプレイするとか、周りに 誰もいないうちにうれしハズカシち よっぴりエッチなデックでうひょひ よひょーっとかね。



ああ、日本人の私



★う一ん、思わず浮世絵にほれてしまっ たのだ。そのうち顔が似てきたりして。

MSX SOFTWARE REVIEW

今日の運勢





貪いかにもひとり占いっ、て感じだあね。 ●無理にでもクリアーするのが、幸福に

この空白の多さに不吉なものを感じる。 なるコツ。でも画面上でズルはできない。

私が受け取ったゲームは『ソリ テアロイヤル』だった。ややっ、画 面にでているのは、まさしく私の 同胞、トランプではないか。私に こんなゲームを勧めるなんて、気 を効かせたつもりか嫌がらせのど っちかだな。いーもんね、実力の ほどを見せてやるぜ。ほれ、ほれ っ、どっからでもかかってこい。

といってから、もう2時間経過 したのに1回もクリアーできない。 ああ、情けないったらありゃしな い。よっぽど運が悪いんだろーな。 そーだよね、朝からトランプには なっちゃうしバグには逃げられち ゃうし。日ごろの行ないには自信 ありありだったのに。くそ一つ、明 日からアナーキーになってやるっ、 どうせノーフューチャーだ、ノー

ファンだ!

「ねえ、それ後で貸してよ、ひと り占いやるんだから。1回クリア 一できればいい日になるんだよね」 ……なるほど。さっきから背後に 人がわさわさいると思ってたら、 占いの順番待ちだったのね。1回 クリアーでいい日になれるなら、 意地でもクリアーしてやる。次の ゲームで勝負だ! ふむふむ、こ の場合はここをこうしてっと、ち よいちょいちょい。だいぶ慣れて きたみたいね。でもって、あーし てこれをこーやると、ややっ、で、 できたーっ! 見てっ、とうとう 初クリアーできたの! あ、皆さ ん、拍手をありがとう、涙で顔が 見えません、ううっ。それでは、 調子の出てきたところでもう1回

してゲームは11種類

操作方法を覚えてしまえば後は 運のみのゲームから、脳みそがか なり必要となるものまで、全部で 11ゲームが楽しめる。脳みそが必 要といっても、技術的にはかけ算 ができれば大丈夫。後はコツをの み込むことと、やはり運でしょう。 確かにおもしろそうではあるけ

れど、ルールを覚えるのが面倒ク サイよーっというわがままな人に お勧めするのは、3種類のチルド レンズゲーム! これはその名の とおり、子供でもすぐにできるよ うなゲームなのだ。でも、それで 妙に自信つけちゃって、最終的に は全部やってたりするわけだ。





挑戦してみます。あらちょっと何 すんのよ、もう1回クリアーして も一っといい日にするんだから、 邪魔しないでよ。いてっ、誰だっ、 頭たたいたな、てめートランプだ と思ってバカにするなよな。ぎゃ 一、こっちでもたたいてる、いて一 っ、ちきしょ、痛いじゃねーかよ、 あたたた、きゃーつつつ!

あ一、頭痛い。頭の中がリンリ ンいってる……ン、リンリン!? あらま、目覚し時計の音だわ。そ

れじゃあ今までのは夢……待てよ、 鏡を見るまでは安心できない。ど れどれ、あっ、パンクスになって るぞ。なーんだ、寝ぐせか。かっ こいいからこのままにしておこう。

そんなわけで、やめられない止 まらないソリテアロイヤルは、夢 の中でも病みつきになっちゃうの だ。えっ、1人でトランプする姿 は暗い!? うーん、暗いというよ りもちょっと寂しいかもね。だけ ど人のいるところでプレイしてい ると、いつの間にやら人が寄って きてあーだこーだと騒ぎ始めるん だよね、夢の中と同じように。

データ:ゲームアーツ、MSX2 2DD、6,800円

評/ニック・ザ・中村 (ハードコアラパンダ)

10段階評価

	ニック	ラメン	宮田
第一条件 ●	8	7	7
操作性●	7	7	7
グラフィック	8	8	8
シナリオ •	7	6	7
お買得度 ●	9	8	8

にかえればエ・・エンディング!!

あ一今回調子がいいなー、きっ とクリアーできるんだろうなー。 このカードはこっちにつながって、 あ、ダメか。じゃあ、こっちなら 大丈夫かな……ん、ダメ!? あれ



っ、あれれっ! ……もしかして終 わっちゃったのかな。冗談でしょう、 ここまできておいてつ……。冷や汗 がつつ一っと頰を伝わる。

はいっ! 『ソリテアロイヤル』の エンディングは、このようにや

ってくるのである。あまりに静 かなエンディング。この虚無感 をどこへぶつければええのじゃ。 「Hey、Hey、もう終わってる ゼ、ベイベッ、ユーがルーズだ、 ギターがグィーンッ」なんて画 面いっぱいでやってくれれば、 「あ、そう」と納得でき……な

くても一応諦めはつくんだけどね。 穴が開くまで見ても終わりは終 わり。だけど見切りをつけるのが 早すぎるのも不幸だ。たった1枚 でも動かせるカードが残っていれ ば、明かるい未来が待っていたか もしれないのに。念のために、穴 が開く直前まで疑ってかかるのが お利口だね。

不本意ながら、クリアーできず にエンディングを迎えても、その 悔しさが、このゲームにずるずる とハマっていく原因、いえ原動力 となっているわけだ。ふむふむ。

闘うことだけがオレの生きる証!!

ファミリーボクシング

蝶のように舞い、蜂のように刺す!! 最も男らしいスポーツのひとつ、ボクシング。 がむしゃらなプレイに、タオルを投げるな!

どーも、10日間で8キロやせた ラメンです。いや一、なぜこんな に体重が減っちゃったのかよくわ かんないんですけど、やっぱり夏 バテかなぁ。お風呂あがりに鏡で 自分の体を見ると、胸のあたりが ちょっとガリガリな感じがするし。 もうちょっと鍛えなくっちゃ、と 思ってブルワーカーを始めたりし て(半分うそ)。まるでボクサーの 減量後っていうような雰囲気なの だ。スタミナのつくようなもの、

FILE FEET FEET 00 1

★相手のパンチがさく裂!! 顔をしかめ

るプレイヤーが痛々しい。てやんでい!!

食べようかなぁ。焼肉とかウナギ とかさ。財布の中も減量中だった りして、トホホ。いと悲し。

ところで、ボクシングというス ポーツは、私にとって思い出深い ものがあったりするのです。小学 生の頃(約10年前)、テレビでよくキ ックボクシングが放送されていた んです。で、うちの父とよく観戦 してました。それいけ! ジャブ だ! ボディーだ! っていうふ うに。父は基本的に"殴る"という



★インターバル時の画面。セコンドの動 きがなかなかよいのですわ。うひょひょ。



●躍動する筋肉のぶつかり合いがスピーディーかつフィジカルなタイトル画面なのです。

行為が少しでも放送される番組な らいいようで(ちなみに競馬番組 も好きです)、とくに男と男の闘い、 それも武器を使わないキックボク シングのようなものは、父にとっ て最高の酒の肴だったようです。

そんなことがあって、私も深夜 によくやってるボクシングをよく 観てます。ビールなんかグビッと 飲みながら……といいたいけど、 あいにく私は未成年。お米屋さん

でプラッシーを買って (うそ™)、 ポテトチップスでも食べながら手 に汗を握ってしまうのです、ハイ。 まさに男のロマン、そして生き ざまを感じるスポーツ、ボクシン グ。男ならだれしも多かれ少なか れ憧れを持っているだろう。もち ろん私もそうだ。血の気の多い私 にとってはうってつけのゲーム。 ということで、男らしくズバッと レビューしてみようというわけ。

****************** 待ちつける対戦相手

キミに闘いを挑む対戦相手は6人。それぞれに長所、短所があり、 必勝法もそれぞれ違う。今回はそのなかから4人を紹介してみた。

ジョージ氷室



會最初の対戦相手はコイツだ。頭のソ リコミといい、まゆげがないのといい、 いかにも"ワル"なイメージだが、それ ほど強くなかったりする。楽勝でゲス。

Mr.チン



★コイツのフットワークはすげーぞ! 反復横跳びなんか93回ぐらいできそう だな。でもそれだけ。パンチ力もスタ ミナもリトルですよ。敵じゃないのさ。

ブーカ・デボック



食ちょんまげみたいな頭がおくゆかし い彼は、ちょっと手強い。スタミナ、 バンチ力は強力!! 動きがニブいので 足を使った攻撃を心がけたいですね。



バランスがとれてないみたいだけどね (失礼!)。ま、フツーにフレイしてい れば大丈夫なんじゃないでしょーか。 ***************

MSX SOFTWARE REVIEW



★やりました! テクニカル・ノック・ アウトで勝利だぁ!! うれしそうだね。

それでは実際にゲームをしてみ ました。セコンドは最近うちの編 集部に入ったペリー下田くんです。 彼はイラストも描ける頼もしい少 年です(といっても私と1歳しか 違わないんですけど)。 それではさ っそく試合でもしちゃおうかな。 と、始めて最初に「おっ」ときたの は、プレイヤーの顔のグラフィッ クでした。これは登録した名前に よって変わるのだ。私もいろいろ 試してみたんですけど、"RAMEN"

と入力するとオチャメな顔になっ てしまうし、"SUIHOH" と入力す ると髪をおもいっきり左に流した 変なひょっとこ男になった。これ はおもしろいと思うよ。みんな同 じ顔だとつまんないしね。とくに 2人でプレイするときとかさ。作 った側としては、顔で敵を威嚇し、 試合に挑む。そう、闘いは試合前 から始まっているのだ。と、かよ うに思うわけです(本当かなぁ~?)。

さぁ、第1ラウンドのゴングが 鳴りました。ちょっとバカボンの パパに似たレフェリーの合図とと もに両者がリングの中央へと歩き 出して、おお~っと早くも相手の ボディーブローが決まったぁー!! これはキツーい一発だぞー! あ まりにいきなりだったのでボーッ としている水胞選手(その日暮ら しジム所属)、一発決まったくら

世界ランキングに挑戦

トレーニングである程度パワー やスピード、そしてスタミナを上 げたら、ランキングモードにトラ イレてみよう。新人戦、日本ラン キング、世界ランキングがあり、

最終目的はもちろん世界ランキン グ1位の座を獲得することでさぁ。



ングモートだ。それそれのベル トがまぶしく見える。気をひきしめろよ。 自分の成長に自信のあるピープル は、いきなり世界の強豪と闘うの もいいが、やっぱりモノには順序 というものがあるわけで、新人戦 から始めてみるのがよろしいかと。 熱き闘いは、世界ランキングで最 高潮に達するのだ。シュッシュッ。



★相手のアッパーカットが決まり、宙に 舞う選手。あー、まずい展開たなぁ

いでもう勝った気分でいる相手選 手、騒ぎだす観衆、もうタオルを 投げようとしているペリー下田、 ピンと糸を張ったように緊張した 空気、興奮するアナウンサー。し かし相手は攻撃の手をゆるめない。 一発のショックから立ち直ってい ないばかな水胞はただただクリン チで逃げるだけ。2度目のダウン の瞬間にゴングが鳴った。

おれはもうだめだ。この試合、 勝っても負けても、もう二度とグ ローブをつけることはないだろう。 私はセコンドにそう言った。 「なに言ってるんだ、おまえ。今 までどれくらい練習したんだよ」。 えーと……3日くらいだよ。 「おいおい、もう少し雰囲気を盛 りあげてよー。たのむよー!」。 ……じゃあ、36年くらいで。 「まぁ、いいよ。もう。オレが言

96 83 76 HIT ROZ HIT @ 1

いたいのは、今のおまえの実力な

★苦しい表情で起き上かろうとする対戦 相手。レフェリーのカウントが響く。

ら、絶対勝てるということだっ!! 水胞、ボクシングをやれっ!」。

そうか、と私は我に返った。練 習の気持ちでやればいいんだ、と。

それからの水胞は、まるで水を 得た魚、有機肥料を与えた農作物 のようだった。円を描く足、平行 移動する肉体、攻撃的な目つき。 それはまさしくモハメッド・アリ のように。そして第2ラウンドの 終了まぎわ、水胞のアッパーが決 まった。相手はマットに倒れる。 沸き上がる声、声、声! 涙をこ ぼすセコンド。水胞の手が高々と 挙がった。ジョイスティックが汗 で光る。さて、原稿書こっと。

データ:ソニー、MSX2 メガROM、5,800円

評/ラメン田川水胞

(徹夜明けの若年寄り)

10段階評価

	ニック	ラメン	宮田
第一印象●	7	7	7
操作性・	7	8	8
グラフィック	9	8	8
シナリオ・	7	6	7
お買得度●	8	8	8
A THE PERSON NAMED IN	-	BY THE	

勝負のかけひきを考える

勝負というものは、すべてかけ ひきが大切だ。麻雀にしろ、競馬 にしろパチンコにしろ。おっと、 全部ギャンブルだね、これって。 スポーツだって全般にいえるのだ。

ボクシングの場合、自分と相手 のダメージの受け具合とか、今 まで闘ったポイント数(当たった パンチの数やダウン数など) など がそうである。ただ相手を殴りゃ あいいわけではないのはだれでも 理解でききるはず。パンチすれば いつも相手に当たるわけなどなく、 逆に空振りばっかりしてるとこっ ちがだんだん疲れてくるわけです。



★マットに落ちている E"のマークを取 ると体力回復!! ぜひほしいところだ。



ただ、このゲームでは、体力が 回復したり、攻撃力が増すアイテ ムが飛んでくる。いくら優勢な試 合でも、これらのために流れがガ ラッと変わってしまうこともしば しばなのだ。スピード、パワー、 スタミナのバランスが大切なのだ。



●危なくなったらクリンチで逃げる。体 力がチョコッと回復するそ。利用すべし、

ゾンビがぐるりと輪をかいた! ホイ

ゾンビハンター

勇者ゼビが戦う相手は、地獄の底から甦った ゾンビたち! 今度こそ成仏してもらいましょう。 ひたすらアクション感覚のRPGゲームなのだ。

アメリカで大ヒットした『ゾン ビ伝説』という映画観た人って多 いんじゃないかな。ストーリーが 実話に基づいていて、その中に出 てくるゾンビ製造薬は人骨とフグ の毒テトロドトキシンプラスエト セトラ(ふうつ……)だっていうん だけど、なんかうさん臭いね。ま あ、その映画がこのゲームと特別 な関係があるわけではないから気 にすることはないけどね。

さて、敵がゾンビなわけだから BGMももう少しそれっぽくしてほ しかったなあと思わないでもない。 『ゾンビハンター』ならぬ『ガール ハンター」になりそうで、ネクラな 人には期待ハズレかも。でも女の 子の中にもいろんな意味でゾンビ

みたいなのがたまにいるからその つもりでプレイしてみては?

ともかく防具を身につけて戦闘 開始だ。最初からけっこう手ごわ いゾンビがでてくる。いろんなゾ ンビがはきだすチョロチョロとし た火の玉のようなヤツも、実にジ ャマである。こいつはたいしたこ とないから上下左右に身をかわし、 そして確実に敵を倒せばよい。

忘れちゃいけないのは、敵を倒 しながらも決してパワーゲージか ら目を離さないこと。それから武 器や食べもの(これがどう見ても アイスキャンデーというやつで笑 える) やくすりを、チャンスあるご とに確保しておくこと。いざとい うときに使えばパワーが回復して



レベルが上がり、敵を簡単に倒せ るわけなのだ。

主人公のゼビは攻撃だけでなく、 敵から身を隠すのも得意でジャン プカもあるから、武器を持たせれ ば鬼に金棒だ! 大魔王ドルゴな んかクソくらえっ! つまりキミ の作戦次第。頭脳プレイでゼビを

ゼヒ勝たせてやろうね。

画面上に山がよく現われるよう になったら、一番高いところへ敵 を誘いこんでその上に乗っかっち ゃおう。そこでジャンプすれば隠 し部屋(ショップ)に行けて買物が できるのだ。ここの売り手までが ゾンビなんだからおかしい。ただ しもう引退してしまったゾンビだ けど。そんなわけで、このゲーム には運動神経だけでなく商才も要 求される。一種の社会勉強ってと こかな?

「ゾンビってもう死んでるのに、 なんでまた殺さなきゃいけないん だ」なんて考えを持っている人は ハイチへ行ってゾンビになっちま えっ! 第2の人生だね。日本を 愛している人はゲームを続けよう。

最初から持っていた、あるいは 途中で手に入れた武器や防具を、 ただ持っているだけで装備するの を忘れてたなんて間違いはよくあ るよね。この、「ソンビハンター」 もコントロールキーで装備させな くちゃ装備したことにならないか ら気をつけてほしい。

暗い道を進んでいくと一瞬時間 が止まったようになり、敵が出現 する。空を飛ぶ敵と戦う場合には こちらもジャンプして倒したいね。 別に相手が下がってきたときに剣 をおろしてもいいんだけど、空中 で倒したほうがかっこいいでしょ。 まあ、かつこつけても敵の攻撃に

やられてはどうしようもないから タイミングを見はからってね。

当然のことながら、敵のレベル もだんだん高くなってくる。一度 に出てくる敵の数も多くなってく ることだし、武器や防具も強くし ておかなくちゃね。気をゆるめて はいけないのです。





かつくれんぼ



は左下にしゃがんでいるの。意味はない。

MSX SOFTWARE REVIEW

勝利の報酬/



★敵を倒すとお金と経験値、そしてラッ キーなあなたは食べものが得られるぞ。

ギョンというクラゲとイカが合 体したようなヤツは、ちょっと戦 いにくいけど、剣のレベルを上げ ておけば楽勝だ。

どの敵も動き方がじつに個性的 で野球選手みたいだよ。上からの 攻撃でしか倒せないものやこっち が縮んで攻撃しなければならない もの、そしてあくまでも正攻法の パワーで勝負をいどんでくるもの などいろいろ。ねっ、清原や落合、 そして呂みたいでしょ。えつ、な んだって? A子にB美、そして C代みたいだって? ええい、だ まれつ、こっちはそんなに軽くな いんだ。ま、とにかく何事にも信 念と熱意を失ってはいけない。阪 神の村山さんをみなさい。今なら まだ間にあう。今シーズンが終了 した時点で胴上げされるのはあの 人かもしれないのだぞ!(ゲーム には関係ないが、私はタイガース



● 1人倒して振り返る……おおっ、まだ 残ってたんだった。忙しいのぉ。

ファンである)。目標は高いほど結 構だ! だから全国の男性諸君。 理想の女性はと聞かれたら、迷わ ずブルック・シールズやダイアン・ レインの名前を出すぐらいのプラ イドを持とう。女の子の場合も同 様に「ジョン・ローン」と宣言しよ う。ハリソン・フォードでもいい よ。何たってアメリカ版"寝てみた い男"ナンバーワンだもんね。みん なシーンとするけどいいのだ。

目標をグンと高くしたところで ゴラムというゴリラみたいなのが 続々と登場する。こいつに勝てば 経験値もグンと増えるし、勝利も 見えてくるぞ。

そんなわけで数字にも強くて闘 争本能に燃えてる君にピッタリの ゲームだね。とにかくゲージから 決して目を離さないでパワーをた めることだ。ステージが上がるご とに目を休めてがんばってね。

データ:ハイスコア メディアワ ーク、MSX2、ROM 5,800円

ああ、このはがゆい気持ち から逃げるには・

敵は変化していくものの、背景 といえば山があって木があってブ ロックがあって……の繰り返し。 思うようにレベルが上がってくれ ないときなんか、特にそんなとこ ろばっかり目についたりするね。 新しい展開があるまでの、このス ランプ状態を楽しく乗りきるには、 視点を変えてみるのが一番!

例えば敵のいないところで、ハ:

イジャンプに挑戦してみる。高い ブロックの上で気合を入れて頑張 ってる姿に思わず笑ってしまいま すねつ。情けなかったりして。

それから戦いに余裕があれば、 敵をよく見てみると、これがまた 笑えたりする。ギョンなんか名前 だけでも笑えるのに、あのイカだ かタコだかわからない姿で踊って くれるんだもんね。





★空とぶイカを発見。何やらふわ ふわと踊っているけど、見とれて いる場合ではない。戦うのだー!

暗闇に見えるは命の

持ちものを使うときや装備する とき、山や木や雲まですべて色を 失い、まつ暗闇になっちゃうのだ。 その中に自分だけが光って見える。 いかにもパワーアップしていそう で気分がいい。しかし、同じまつ 暗闇でも自分まで色を失う場面が ある。それは、自分が死んだとき なのだ……。「一巻の終わり」と言 わんばかりだ。

体力を回復するには食べものや くすりを使う。敵を倒すとよく手 に入れることができるんだけど、 取り忘れないように。アイテムが 多すぎるときには、2つあっても



★食べものがあれば、はい、このとお りに回復! 光り輝く姿に感動だ。

役に立たないものを惜しみなく捨 てて、食べものを取るほうがいい。 いざというときには力が回復でき ず、使う目的のない多くの剣を持 ちながら死ぬのは情けないもん。



★ゼビもフレイヤーも金しばりの一瞬 まさに目の前がまっ暗……

宮田ニャジャラ (躍動的なEXPO人間)

10段階評価

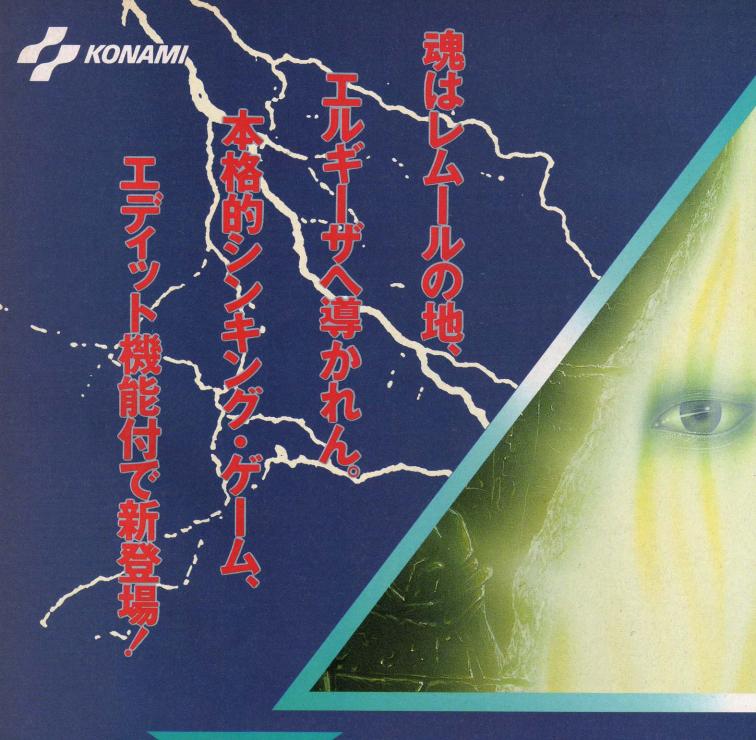
ニック	ラメン	宮田
7	6	8
6	5	6
6	6	7
7	7	8
7	6	8
	7 6 6 7	7 6 6 5 6 6 7 7





東芝EMIのパソコンソフト

■お問い合せは:東芝EMI株式会社・第II営業部・開発販売4部03 (847) 1491/東京第1支店03 (844) 5805/東京第2支店03 (843) 3751/第II営業本部・ 大阪営業部06 (376) 4131/名古屋支店052 (221) 8226/福岡支店092 (713) 1251/仙台支店022 (227) 8211/札幌支店011 (241) 3713



ゲームエディット

あなたもゲーム デザイナー

コンテスト

GAME EDIT

内容 『一王家の谷一エルギーザの封印』の中にあるゲームエディット機能を生かして、あなただけのオリジナルステージを作成してください。 応募方法 商品バッケージの中に入っている応募用紙に、じぶんが作ったステージのマップを記入し、下記まで送ってください。(封書で郵送してね!) あて先 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25

入し、下記まで送ってください。(封書で郵送してね!) あて先 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 コナミ株式会社 「エルギーザの封印・ ゲームエディットコンテスト」係

CONTEST

期 間 昭和63年9月15日⇒11月14日 選考方法 各種パソコン雑誌の編集部の方々に、"面白さ"をテーマに選考していただきます。

賞 品 入賞者が作ったオリジナルステージ入りのROMカセットを、合計20名様に!







『スナッチャー』発売延期のお知らせ

よりいっそうの内容充実を図るため、発売を延期させていただくことになりました。ファンの皆さま、本当にゴメンナサイ……



11月下旬 発売予定 SNATCHER,

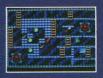
MSX2対応 3.5"2DD(ディスク3枚組)+スナッチャー専用サウンドカートノッジ付 9,800円 PC8801(SR以降)対応 5"2D(ディスク5枚組) FM音源ステレオ対応 8,800円



THE プロ野球 激突!!ペナントレース タコは地球を救う パロディウス

コナミの 新10倍カートリッジ

いま解き明かされる、ピラミッドの謎。 古代エジプトの王族は惑星レムール からの植民であり、ピラミッドは 崩御した王たちの魂を故郷へと 瞬間移送する装置だったのだ! はたしてビック13世 は、エルギーザの扉をひ らき、この地球の危機 を救えるだろうか!?













MSX 1



MSX 2

© KONAMI 1988

至家の谷

ASX 1, MSX 2 対応 SCC 搭載 1Mビット

各5,800円 8月27日発売

●MSXマークはアスキーの商標です ●画面は、開発中のものです

1名様

|クイズ問題

■○にカタカナ(|文字)を入れて、コナミ からでるサイバーパンク・アドベンチャー ゲームのタイトルを完成させてください。

パンク・フェスタ





応募方法 官製ハガキに、クイズの答え・住所・氏 名・年齢・電話番号・学年(職業)をご記入の上ご応募く ださい。正解者の中から抽選で、豪華賞品をプレゼント! あて先 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 コナミ(株) 「スナッチャー・プレゼント」係 締切り 昭和63年8月31日 (当日消印有効) ※賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

週刊テレホンサービス実施都市 北陸地区

関東地区 本社:03-262-9110

関西地区 大阪:06-334-0399

北海道地区 東北地区

秋田:0188-24-7000

九州地区 札幌:011-851-3000 福岡-天神:092-715-8200 福岡-大牟田:0944-55-4444

四国地区

青森:0177-22-5731 鹿児島-志布志:0994-72-0606

新潟:025-229-1141

愛媛-松山:0899-33-3399

コナミ株式会社

本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18 札幌営業所 〒060札幌市中央区北1条西5-2-9 福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30



ATTACK'88 in SUZUKA ●日時/8·20生)●会場/鈴鹿サーキット

★雨天決行 雨天の場合は内容を変更

アタック'88 入場 引換券 MSX マガ9月号

A.V.G.が

- "画面数"という言葉は死語になる。"全100シーン"を総てアニ メーションで構成した、新世代アニメ・アドベンチャーゲーム。
- ★アイポイントカーソルの採用とマルチウインドゥ表示により、操 作性を大幅に向上。〔マウス(PC-98版はバスマウス対応)、ジョイ スティック対応〕
- ★付属のメロディーモジュールがシナリオと巧みに融合、臨場感あ ふれるストーリーを展開。
- ★主人公は二人、地上と宇宙空間を舞台に同時進行。(プレイヤー) はひとり二役で冒険)
- ★ムービー感覚のB.G.M.と迫真の効果音。
- PC-88SR: サウンドボードII 対応のステレオサウンド。
- MSX2: FM-PAC (松下電器製)対応のFM音源サウンド。内蔵P
- PC-98V:サウンドボード対応のFM音源サウンド。
- X1 turbo: FM音源対応のステレオサウンド。
- ★MSX2版のセーブ方法は、3種類。ディスケット、PAC(松下電 器製)、もしくは♪FM-PAC(松下電器製)に可能。
- ★PC-88SR版は、NEC純正128 Kbyte ラムボード、I/Oデータ機器 製1メガおよび2メガラムボードに対応。



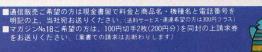




発売機種

- ●PC-8801mk II SR以上(2ドライブ専用) 5"2D·6枚組¥8,800
- 【 3 (RAM64K以上 VRAM128K以上) 3.5" 2DD · 3枚組 ¥8,800
- ●PC-9801VM/VX、PC-286V·5"2HD·2枚組¥8,800 ●PC-9801UV/UX、PC-286U・3.5"2HD・2枚組¥8,800
- ●X1turboシリーズ(2ドライブ専用)5"2D・6枚組·········¥8,800

◆ 入 T LUT DU ン ソ ン ハースタびメロディーモジュール付) (全機種T&E SOFT特製ディスケットケース及びメロディーモジュール付) * MSXマークはアスキーの商標です。





製造・販売 株式会社 ティー アンドイーソフト 〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770 No. 16 請求券 MSXマカ9月号





通信販売:当社の製品が手に入らない場合,商品名,機種名,住所,氏名,電話番号を明記の上,現金書留で有限会社コンピューターブレインまでお申し込み下さい。(送料無料 プログラマー及び各種スタッフ募集:(前コンピューターブレインでは只今プログラマーと各種スタッフを募集しております。(在宅可能)



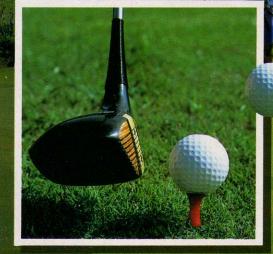
- 試合はマッチ・プレイ、ストローク・プレイ、スキン ズ・マッチ、トーナメントの4プレイより選択
- マッチ・プレイ、ストローク・プレイともに数種類のコースを
- プントは芸能人大会、国内プロ、世界プロの3ト メント。賞金を貯え、レベル・アップを図りながら上位h



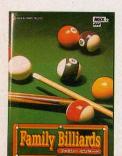
MSX 2ROM から

メガロム仕様 (VRAM128K以上)

■MS-22 ■¥6,800



- ■メイン画面での臨場感あぶれる3D表示
- ■実際のプレイを忠実にシミュレート
- ■奥深いストーリー展開をもったトーナメント・プレイ



名ハスラーと呼ばれたい! 本格的プールゲームがMSX2で登場/

MSX 2 ROM グラン メガロム仕様 (VRAMI28K以上)

■各¥5,800 ■MS-14





勝てば実力。負ければベンキョー。 これであなたも名人だ

MSX2ROMです。 メガロム仕様 = 8¥6,800 (VRAM128K以上) = MS-TR

MSXはアスキーの商標です。



企画・開発・発売元: U 株式会社 ノピック・イン・ビデオ

当社の商品をお近くのパソコンショップでお買求めになれない場合、商品名、機種名、住所、 氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい(送料無料) 販売 〒160 東京都新宿区新宿1-16-10、コスモス御苑7F ㈱バック・イン・ビデオ PCソフト部



タケルでしか、

©MSXマガジンソフト

シューティングゲームコンストラクション

ゲームデザイナーへの道は吉田工務店から始まる!

タイトルを聞いただけでは「なんのこっちゃ?」と思った人もかなりいるんじゃ ないかな。「建築作業用ソフトかって?」、なんとこれが、君のMSX2をシュー ティングゲームの開発マシンに変えてしまう、すぐれ物だと聞けばほっておくこ とはできないはずだ。ゲームファンなら誰もが夢見る自分だけのオリジナルのゲ 一人。シューティングが得意な人もそうでない人も、プログラムを組める組めな いに関係なく、この「吉田工務店」なら自分ピッタリのシューティングゲームが 作れてしまう。しかもプレイヤー、敵キャラ、マップなどのデザインも思いのま まにコンストラクション。なお、MSXマガジン編集部では君たちの作ったオリ ジナルゲームを大募集中だそうだ。気合いを入れて、みんな今日からさっそく始

めようではないかつ!! ■MSX2(V-RAM128K) ■3.5"2DD TAKERU価格¥3,500 このソフトはMSXマガジン6月号が必要です。







好評発売中





Bal Out (x-n·アウト) ボールプレイングゲームコンストラクション

一口でコンピュータゲームといっても世の中には色々なゲームがあるよね。アクション、 シューティング、ロールプレイング、アドベンチャーにシューティング、そしてパズル とそりゃあもう大変!それに加えて、今度はBPGというおニューな感覚のゲームが登 場することになったんだ!これはボールプレイングゲームといって、今までにない新感 覚のゲームを、コンストラクションもついて、キャラクターや面データもエディットで きる、Ball Outで楽しんでしまおうってわけさ。MSXマガジン編集部では、吉田工 務店同様、楽しくて斬新な企画とアイデアを大々的に募集中だから、ここはひとつ頑張 ってみてはいかがでしょーか?

■MSX2、MSX(RAM32K以上)■3.5°2DD このソフトはMSXマガジン8月号が必要です。 © MSXマガジンソフト TAKERU価格¥3,000



ガイアの紋章

MSX2移植版、タケルから独占発売

成長する軍団が進むキャンペーンシナリオ、そして戦 闘体系別に自由に選択できるシナリオコントラクショ ン/強力な魔法の数々(総数15種類)、総数46種のユ ニットが新登場、30種の美しい戦術マップがゲームを さらに盛りあげる。

■NCS■MSX2(3.5"2DD)■FM音源対応

市販価格 ¥7,800 TAKERU価格 ¥4,800

TAKERU SHOP LIST

そうご電器YES 5F 札幌東急ストア豊平店 九十九電機札幌店 パソコンショップハド! (011)822-1435 (011)241-2299 (011)205-1590 (0177)23-2356 秋田仙台 ンキコンヒュータ中 一郡山店電器館 2 F 郡山 うすい百貨店 庄司デンキ粉又駅前店 いわきマイコンショップ 庄子デンキ山形本店 長岡 丸 あ あ あ あ ま 様 (Will 6F) ムラウチ電気 2F JRPハ王子店(そごう 7F) エズ/昭島 3F 東急ハンズ町田店 B F 東急ハンズ町田店 BIF JBLP町田店 ソフトクリエイト横浜店 横浜VIVRE21 7F ダイエー港順路 3F ICコスモランドあざみの ICコスモランドかもい ICコスモランドがもい ICコスモランドがもい ICコスモランドがもい ICコスモランドがもい ーイグチテンキ川崎店 3F WAVE EYE 株梅屋 ラブ 川藤平摩甲長松 株権屋 ラオックス摩木店 オーディオ館 システムインナカゴミ甲府 ダイエー長野店 イトーヨーカトー松本店 6F 株式会社選兵 丸の内カラー金沢本店 金沢 富山福井 メル・ ホーエー家電句本・ マエダM&V 栄電社テクノ名古屋 コンショップコムロー 名古屋 曹操. 栄電社テクノ豊 ダイエー豊橋店 スイテック 河合無線の入 津 河合無線の入 津 河合無線の子ンウールト 四日市 Kawai Bax 3 ロF 西武日真温朗西大津店 J&Pテント・ J&Pアメイアラント・ J&PXダイアランド・ J&FX 10・ J&FX 10 (0775)25-0111 (06)634-1211 (06)634-1511 (06)632-2038 (06)643-3217 梅田 ニノミヤバソコンランド奈良店 J&P京都寺町店 JRP和歌山店
星電社三宮本店CーSPACE
ダイエー三宮電器館パレックス
上新電機JRP姫路店
姫路コンピュータソフトCOM*PAX 妈路 短路コンピューダップトCOM* 阿山VIVRE2! 倉敷ファソランド 松本無線パーツ ダイイチパソコンCITY Sound Check MOVE 徳島そごう 7F (0886) 25-4056 (0888) 23-0181 デンキのタクチ ダイイチ松山パソコンCITY ベストマイコン小倉パソコン館 ベストマイコン福岡店

ブラサー工業株式会社

電器長崎新地店 ベスト電荷という 寿屋本荘店 ベストマイコン熊本パソコン館 ベスト電器施児島パソコン館 ベスト電器・カパソコン館

鹿兒島

新喜業推進室第1G TAKERU事務局

〒467 名古屋市瑞穂区堀田9-38 ☎(052)824-2493 東京営業所(03)274-6916 大阪営業所(06)252-4234 ●武章設置店募集中。詳しいことは上記のブ

ラザー工業及び営業所にお問い合わせ下さい。

MSXマガジン9月号 資料請求券

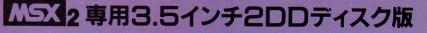
MSX 2版でこの秋に登場!



さらば夢戦士

②集英社・桂 正和 作者/TAM TAM マン。

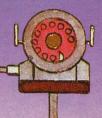
ポドリムスの新しい支配者、ライエルは 君達の友情が、ライエ 君達の友情が、ライエ その仲間達!

















さ・よ・う・な・ら…夢戦士。感動をありがとう!

夏休みの3本立て 絕替公開中





●アマチュアー国内プロー世界トッププロとプレイヤーがどんどん成長して行く。めざすは、世界トッププロだ。 ●トレーニング、トーナメントモードの2構成・全72ホール/トーナメントモードでは、なんと合計100人のゴルファーが登場/ ●ボールの弾道にあわせたスムーズスクロール。 ズームアップ機能付。 ●賞金制度と資格制度あり。

MSX 2 RAM64K·

3.5インチディスク 2DD(2枚組) 絕實発売中!! ¥7,800

■PC-8801FA/MA PC-88VA, PC-8801FH/MH

.... ¥7,800

■PC-9801/VX/VM/M/E(FM音源対応)

(AV専用、2ドライブ専用) 3.5インチディスク版2枚組・

■X1turbo/II/III/Z(FM音源対応) 5インチディスク版2枚組(2ドライブ専用) ¥7,800

のバイブレーション を受けよ! オリエンタル・R・P・G



(仏陀の聖戦)







MSX 2 RAM64K・ 3.5インナアイン vram128K以上 2DD(2枚組)

絶賛発売中!! ¥7,800

■X1turbo/II/III/Z(FM音源対応) 5インチディスク版2枚組(2ドライブ専用) ·¥7,800

■PC-8801FA/MA、PC-88VA、 PC-8801FH/MH, PC-8801mk II SR/

■FM77AV/EX40/EX20/40/20 (AV専用)2ドライブ専用 3.5インチディスク2枚組……¥7,800 邪教の教祖・大神官ハーゴンの 陰謀をたたきつぶせ!! 手に汗にぎる! エンターテイメントR・P・G!!



ある日、ローレシアのお城にひとりの傷ついた兵士がたどりついたのです。「ローレシアの王様 /大神官ハーゴンの軍団が、我がムーンブルクのお城を…!」ハーゴンは、まがまがしい神を暗 闇から呼び出し、世界を破滅させるつもりです。「こ、このままでは、や、やがて、サマルトリ アもローレシアも…。う…、うぐっ!」それだけ言うと、兵士は、息を引き取りました。邪神の 使徒・大神官ハーゴン!彼のため平和が、乱されようとしているのです。ローレシア国王は、若 き王子に命じました。「王子よ。そなたもまた、勇者ロトの血を引きし者。その勇気と力で、邪 教の教祖・大神官ハーゴンを打ち滅ぼしてまいれっ。サマトリアとムーンブルクには、おなじロ トの血をわけた者がいるはず。彼らを見つけ、仲間にするがよい。ゆけ、王子よノ」そう、ロー レシアの若き王子、それが、あなたです。あなたの旅は、再び、はじまったのです



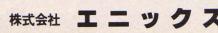




2メガROM

2RAM64K・VRAM128K以上

MSX 2専用絶替発売中!







オリジナル・サウンド・オブ グラディウス CT/KHY1010 ¥1.000



オリジナル・サウンド・オブ **グラディウス** 〈アーケード版〉 CT/KHY1016 ¥1,000



オリジナル・サウンド・オブグラディウス2 <MSX版> CT/KHY1021 ¥1,000



オリジナル・サウンド・オブ

グラティウス&沙羅曼蛇 CD/BY30-5180 ¥3,000 CT/KSF1506 ¥2,500 LP/AY25-15 ¥2,500



オリジナル・サウンド・オブ

沙羅曼蛇 CT/KHY1012 ¥1.000



欲しい/と思ったら今すぐ近くのレコード店さんへ急ごう/



RE・KI・SHIを創る./



信長の野望全・国・版

戦国の乱世を鎮めよ! もはや古典、そして 頂点、「信長」プレイせずしてシミュレーションを語るなかれ!

M5X 2 3.5" 2 DD ¥8,800/4 × ガROM ¥9,800 M5X 2 × ガROM ¥9,800

ファミコン版2メガROM S-RAM内蔵128Kビット ¥9,800

「信長の野望・全国版ハンドブック」¥1,800 豊富な資料を元に、鬼才シブサワ・コウが「信長の 野望」を徹底分析/これであなたも「信長」通/ 「信長の野望・全国版ガイドブック」¥880 戦略・戦術テクニック、50ヶ国別攻略法など内容充実

オモシロさ満載/ファン必見の一冊/

知力の極限に挑む、君主・武将・軍師の膨 大なデータ! 小説よりリアルと、名作の誉れ 高い中国統一ゲーム!

MSX 2 3.5" 2 DD ¥ 12,800/4 × 5 R OM ¥ 14,800 MSX 2 × 5 R OM ¥ 12,800





蒼き狼と白き牝鹿

中世世界の制覇を目指す、 歴史三部作中、最難最大のゲーム。まだ見 ぬ幻の王国が君を待っている!

MSX 2 3.5" 2 DD/4 × ガROM ¥ 9,800 MSX 2 × ガROM ¥ 9,800





正社員募集中 (職種)SE、プログラマー、企画、出版編集、総務、営業、グラフィックデザイナー。(勤務

地]東横線日吉駅徒歩2分。〔待遇〕当社規定により優遇。62年度大卒初任 給16.5万円。賞与年3回7.2ヶ月(62年度実績)海外研修制度(年1回)有。 社員寮有。〔資格〕18~32才迄。男・女。(応募秘密厳守) 詳しくは、044-62-8111 株式会社光栄 人事室迄。 ○通販ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種をお書きの上、現金書留にてお申し込み下さい。尚、ハンドブック・ガイドブックの通販は致しておりません。○当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。

〒223 横浜市港北区日吉本町 I-4-24 Tel 04 4(61) 6861 株式会社 光 呆

MSXマークはアスキーの商標です。ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。



☆ポニーキャニオンショッピングクラブ通信販売のご案内及びお申込み方法

■ご希望の しソフト名 2)機種名 3 メディアの種類を必ずご記入の上商品代金に送料 300円をそえて「現金書留」又は「郵便振替」にて右記宛お申し込み下さい 現金書留の場合

で覧の雑誌名、及び住所、郵便番号、氏名、年令、電話番号をフリガナ付きで必ずご 記入の上お申込み下さい

郵便振替の場合

お近くの郵便局備え付けの振替用紙通信欄に、雑誌名、住所、郵便番号、氏名(フリガ ナ)、年令(フリガナ)、電話番号をご記入の上、口座No.東京9-108152ボニーキャニオンショッピングクラブ宛までお申込み下さい。

*お届けは約10日間程(未発売のものは発売後10日間程)お待ち下さい。クロネコヤマ ト便でお届けます。送料無料です

※お願い:商品の性格上、配送時の破損及び、誤発送以外は、開封後の返品、交換 はご容赦下さい。

ジポニーキャニオン ショッピングクラブ

〒102 東京都千代田区九段北3-3-5







サッカーのマラドーナを目指せ!

UCASFILM GAMES. TM & C1985 Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved. Licensed. By Activision Inc.

ボールブレイザーは未来のサッ カーゲーム。宇宙艇に乗り込み、 制限時間内にできるだけ得点を かせいでチャンピオンを目指す、 スリルとスピードの連続シュート!

販売元/株式会社ポニー キャニオン販売

〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 PONYCA事業部 ☎03-221-3161







★パトルステージ(マッフ)は24×24(57.6面、地下と要さ

《めると1,000面以上)の広大なマップ。

★戦場には新型メカも登場するぞ。

★ファミコシ版に一味も二味も面白さをブラスしていよいよ登場









中央大陸の戦い

PS-2022G ©1987東芝EMI/TOMY ZOIDS

TOEMILAND

■お問い合わせは:東芝EMI株式会社・第II営業 本部 ☎03(847)1491/第II営業本部·大阪営 業部 ☎06(376)4131



通信販売をご希望の方は、住所、氏名、電話番号を明記の上、必ず現金書留 (5,800円+郵送料400円を同封)で下記住所までお申込みください。 送り先/〒110 東京都台東区上野7-2-9住友生命上野ビル 東芝EMI株ツイド係

の商標です。ファミリーコンヒュータ・ファミコンは任天堂の商標です。





お問い合せは●〒100東京都千代田区有楽町1-2-1東宝株事業部パソコンゲームソフト係TEL.03(591)4557 ●資料請求の際は、お手持ちの機種名をご明記下さい。

TOHO CINEFILE-SOFT LIBRARY SOFTWARE CINEMATIC

●店頭にて品切れの際、通信販売は郵便振替のみ取扱います(送料500円) ご希望の方は、振替用紙の通信欄に、商品名と電話番号を明記の上、下記までお申し込み下さい。 振替東京7-184946東宝株式会社





- ■ソリテア ロイヤル ●ゲームアーツ
- ■アレスタ
- ・コンパイル
- ■FMパナアミューズメント カートリッジ ・パナソフト

名作レトロゲームの逆襲だ。妹、いけにえ! ハード情報で、ばあちゃん血管破裂! サウンド完全武装/生き別れのお姉さん/ 創刊準備号 980円 ★発売中/

めーみそコネコネ COMPILE 通販をご希望の方は、現金書留か定額為替で、定価+送料 200円 (速達希望なら400円) を送るべしっ/ 商品名、機種名、電話番号も忘れずにね!/

株式会社コンリピイル

〒732 広島市南区大須賀町17-5シャンボール広交100 Phone: 082-263-6006 Fax: 082-263-6049





武器はクイ!? 同時発売 暑さも示きとボアクションゲーム



MSX2 1×5ROM·VRAM128K 定価¥5,800

シシ包砂のルス君も今日から作曲家



♪ MSX-MUSIC対応



MSX 2 MSX SRAM

定価¥6,800

- ●オリジナルFM音色作成
- ●オートプレイでビギナーでもプロ並みの演奏
- ●楽符入力による自動演奏も簡単
- ●楽符プロセッサとして単独使用も可
- ●マウス対応ラクラク入力



ファミクル・パロディック





MSX 2 E RAM64K/VRAM128K

2メガROM 定価¥6.800

ファミパロイラスト募集中/ 入選者に新作ソフトプレゼント

次回入選者発表は10月号です。 ファミクルパロディックのマシンと主人公達の イラストを送ってください。入選者には新作ソフトをプレゼントいたします。

送り先:BIT²販売(株)「ファミパロイラスト係」 (住所、氏名、年令をご記入の上、お送りください)



F末発売決定

格派アドベンチャーゲーム 秘録 **苦託り俗**

一逐電屋 藤兵衛 一

MSXマークはアスキーの商標です。

メガROMは、「メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。 ※製品のお問い合わせは株BIT²へ、商品の取扱いはBIT²販売株へ。

制作/発売元 株式会社BIT2

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3F ☎03(479)4558 FAX.03(479)4117

販売元 BIT°販売株式会社

〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6 斉田ビル3F ☎03(862)6886 FAX.03(862)2263

株BIT2正社員募集

サウンドエフェクト(ミュージック含む) ●キャラクターデザイン ●プログラマー等 詳しくはTEL.03-479-4558 辻谷まで **Falcom**

ANCIENT YS VANISHED THE FINAL CHAPTER

The Impression

We made "YsII" because

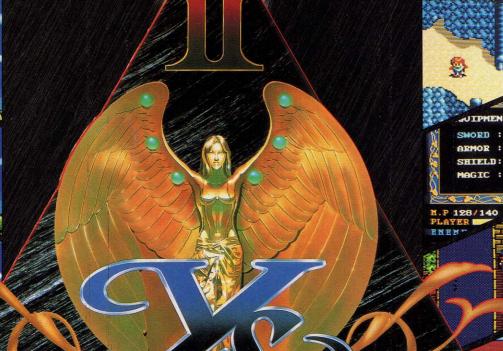
We were interested in exploring this theme further

This Software for Game 1988

Works made in Tokyo

2人の女神とは誰のことなのか? 6冊の書物に書かれた物語の本当の意味とは?

優しさから、感動



法が加わり、敵との戦闘パリエーショ ンが豊富になりました

基本操作は前作と同じですか、入口 に入りやすい」「複雑な地形も歩きや 処理。スクロールの高速化によりう

■アイテム数か増え、さらに6種類の魔 ■前性の4倍のテータ量を有し、3部構 ■レコード、CDにもなった前件をしのく 一ンにマッチした数多くの効果音か ケームの簡単感をさらにアップさせま す。テカキャラとの際いも、より自力が

イースⅡは、イースの続きです。

イースがなくてもイース!!はプレイできますが、イースをプレイしておくとイース!!がより楽しめます。





Falcom 国旗为家儿为份職就急往

Personal Computer Software 〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル



通信販売(送料無料)

氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。

電話やFAXやハカキで、配名・機構名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、 お申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。





夏休みだ/ウィザードリィのイメージを形にしよう/

「キャラクターコンテスト」

• 募集部門

①イラスト部門

ウィザードリィに関するイメージをハガキ大以上の白紙に書いて お送りください。

②フィギュア部門

キャラクター、モンスター等のフィギュアあるいはジオラマを作り、これを写真に撮影したものをお送りください。

③シナリオ部門

ロールプレイングのシナリオを書いてお送りください。

④コスチューム部門

キャラクターやモンスターのコスチュームを作り、10月10日のフ

ア85」が開催される。 どしどし参加してほしい。年に一度のウィザードリィの祭典 「ウィザード(ードリィフリーク(狂)を自称している君に耳ょ

10月9·10日はウィザードリィの日だ/ 「**ウイザードリイ・フェスティバル**〕

(入場無料)

10月9・10日の2日間、東京は六本木でウィザードリィフリークの集い「ウィザードリィ・フェスティバル」が開かれる。米国からはウィザードリィの生みの親 R.ウッドヘッド氏も来日予定。キャラクターコンテストやゲーム大会、そしてうわさの新作パソコン版ウィザードリィ4やファミコン版ウィザードリィIIも出展予定。そうそう、当日会場でしか手に入らないオリシナルグッズの即売もある。みんなで遊びに行こう!

●日時

昭和63年10月9日(日) 13:00~17:00 10月10日(税) 10:30~17:00

・会場 アートフォーラム六本木(案内図参照)

ウィザードリ

エスティバル会場でのコンテストに参加していただきます。(ただし会場への交通費は個人負担になります。)

- ※各部門の内容以外の事項(材料、大きさ、量、枚数、グループ参加など)は特に制限は付けません。
- **お送りいただきました作品はご返却いたしません。あらかじめご了承ください。
- ※作品は未発表のものに限ります。
- ※作品の著作権はご本人のものとなります。
- 作品を商品化する場合は㈱アスキーが対応します。
- ※㈱アスキーの社員の応募は賞の対象からはずれます。

●応募方法

募集部門①、②、③は作品(裏などに必ず住所、氏名をお書きください)と下記の「ウィザードリィフェア'88参加申し込み用紙」に所定の事項を記入したものを同封の上、また④についてはエントリー募集とし「ウィザードリィフェア'88参加申し込み用紙」に所定の事項を記入しお送りください。

●メ切

昭和63年9月10日(必着)

●発表(受賞式)

10月10日 ウィザードリィフェスティバル会場(東京)、 11/18売ログイン、11/11売ファミコン通信広告

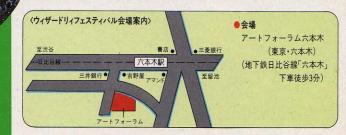
賞金及び賞品(各部門ごとに)

グランプリ 賞金5万円、楯……1名 優 秀 賞 賞金3万円、楯……1名

入 賞 賞金1万円、楯………1名。 参加賞(全員) ウィザードリィオリジナルグッズ



フェア'88開幕



• 入場方法

「ウィザードリィフエア参加申し込み用紙」の所定の事項に記入 し申し込みください。申し込みメ切後、入場整理券をお送りいた します。(入場無料)

申し込みメ切 昭和63年9月10日必着※ウィザードリィ3モルドールチャージカードをお持ちの方は会場にご持参ください。

〈ウィザードリィフェア'88申し込み送り先〉 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキーISG 「ウィザードリィフェア'88」係

■ウィザードリィフェアに関するお問い合せ先 ☎03-498-0090 ウィザードリィフェア事務局

株式会社アスキー

ウィザードリィフェア'88参加申し込み用紙 (MSX)

氏	名			
₹				
住	所	No Street		
電話	- Aug	生年月日	M. F.	
職業			年齢	

パソコン版 □ウィザードリィ#1 □ウィザードリィ#2 (機種名) □ウィザードリィ#3

□MSX版 ウィザードリィ

□ファミコン版 ウィザードリィ □どれも持っていない

昭和63年 月

下記の事項で該当するものにチェックしてください。 (コンテストとフェスティバル両方の参加も可能です。)

□キャラクターコンテスト参加希望

□①イラスト部門 □②フィギュア部門

□③シナリオ部門 □④コスチューム部門エントリー ※作品の裏などに必ず住所、氏名をお書きください。 同封品

(例えば、モンスターイラスト1点のように記入してください。)

□ウィザードリィフェスティバル入場希望(入場無料) 日時:10月9日13:00~17:00 10月10日10:30~17:00 会場:アートフォーラム六本木(東京・六本木)

世界で初めての快挙! コンピュータゲームがテーブルトークRPGになった!



ウィザードリィ ロールブレイングゲームとは

- テーブルトークRPGとは、ボードゲームではありません。セットの中にはいっているルールブックを使って、2人~7人のメンバーが集まって、ゲームマスターという司会者の創り上げたシナリオに沿って游ぶ、自由度の高いゲームです。
- テーブルトークRPGこそ、コンピュータRPG の元祖なのですが、日本では紹介が逆になってしま いました。これまでのボードゲームとはまったく違 ったシステムに対するとまどいがあったのでしょう。 しかし、ウィザードリィRPGは、これまでテーブ ルトークをプレイしたことのない人でもすく馴れる ことのできるシステムです。まさに、テーブルトー クRPGの入門用ゲームといえるでしょう。
- ✓ ウィザードリィRPGのセットには、3本のシナリオが入っています。シナリオの作り方がわからない人でも、これをプレイしてみれば、どのようにすればいいのか、よくわかります。

3本のシナリオのうち1本は、ファミコンになった ウィザードリィ1「狂王の試練場」をテーブルトー ク版のストーリーにしたものです。他に「スポンサ ーはボルタック」「黒き水晶の花嫁」という2本のオ リジナル・シナリオが入っています。

- このゲームの作者は、ゲーム評論家・ゲーム作家としてあまりにも有名な、安田均氏が率いる、ゲームデザイナー集団「グループSNE」です。ゲームの翻訳、創作に活躍する彼らにとっても、このゲームは初のオリジナルRPGであり、完成度の高さを誇っています。
- 結論。誰にでもすぐプレイできて、しかも奥深い。 パソコンゲームかファミコンゲームだけに熱中して いるだけじゃなく、このゲームでテーブルトークR PGのおもしろさを体験してみませんか?

ウィザードリィー ロールプレイングゲーム テーブルトーク版

作; 安田均とグループSNE

販売価格;5,500円 (商品5,200円+送料300円)

- ●ご希望の方は、下記のご注文用紙に、必要事項をご記入の上、5,500円(送料込み)を現金書留にてお申し込み下さい。
- ●お申し込み・お問い合わせは 〒107-24東京都港区南青山6-11-1 アスキー 営業本部 直販部 TEL (03)486-7114

株式会社アスキー

■申し込み書

「ウィザードリィ ロールプレイングゲーム」

合計代金5.500円(価格5,200円+送料300円)

ご住所 (アバート名・号室番号、法人宛の場合) は部署名までご記入ください。	〒□□□-□□		
お名前		連絡先電話番号	



続々登場!MSXマガジンソフト

DISK MSX 第一巻

好評発売中

"プログラムエリアの逆襲"

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価3,000円

MSXマガジンで連載中の「プログラムエリア」に掲載されたツールゲームのプログラムを集めました。 コンポーザアナライザ、トーンエディタ、ビデオプログラム、アニメーション、プリンタスプーラ、キ ヤラクタ・エディタ、スプライトエディタ、音楽演奏システム、スクエア・バトル、ハードコピープログ ラム、他全39本。



GO GO HARIER



好評発売中

ウーくんのソフト屋さん プログラムライブラリ

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価3.000円

MSXマガジンでおなじみ、「ウーくんのソフト屋さん」掲載のプログラム約50本を収録。万年カレンダ 一、電話帳、電卓、おこずかい帳、占い、バイオリズム、福笑い、神経衰弱、あみだくじ、英単語辞書、タイピ ング練習、方程式、日本地図マスタープログラム、元素記号&元素周期表暗記プログラム、メトロノーム、 お絵描きソフト、他。



日本地図暗記プログラム



好評発売中

MSX-DOSスーパーハンドブック

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価4.800円

既刊『MSX-DOSスーパーハンドブック』で掲載したプログラムを収録。COMファイル COMファイルプリントアウトツール、 DOS版アセンブラ、 DOS版デバッガ、 DOS版テキストエ ディタ、多機能モニタ、漢字タイプ、ディスクダンプ、MSX 用受信プログラム、MSX用ヘックスTO ファイル、他の



多機能モニタ



POCKET BANK プログラムライブラリ Vol. 1~3

Vol. 1

好評発売中 Vol. 2

好評発売中

"マシン語とゲームの交錯"

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価3,000円

AASX POOKET BANK プログラムライブラリvol.1

スプライト モード2用 エディタ

既刊『便利ツール、コキ使って!』『ディスク徹底活用術』 『プリンタ徹底活用術』『すぐできるパソコン通信』に掲 載されたプログラム約30本を収録。グラフィックキャラ クタ作成ツール、リアルタイム演奏プログラム、シーケ ンシャルファイルによる住所録、強力マシン語デバッ

"ツールよ永遠なれ"

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価3,000円



既刊『マシン語入門 PART2』『ゲーム作りのテクニック』 『RPGの作り方』『アドベンチャーゲームブック』『お もしろゲームブック』に掲載されたプログラム24本 を収録。ディスク版モニタアセンブラ、マシン語ゲ ーム、スプライトパターンエディタ、ショートプロ グラム、他の

好評発売中 Vol. 3

"にぎやかなる幻想の果て"+実用プログラム集 MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価3,000円







既刊『不思議プログラム集』『音楽の贈り物』『ことば の実験』『BASICのコツ』『実用プログラム集』に掲載 された遊びごころたっぷりのプログラム約80本を収 録しました。特に家計簿やカレンダー、スケジュー ラー、データベース・プログラムなどは操作を統一 し、誰でも使える親切設計です。

MSXはアスキーの商標です。

ガ、もの当てクイズ、他。

X 1マシン語ゲーム プログラミング

河野清隆、日高 徹共著 定価2,500円(送料300円

マシン語の基本からゲームプログラミングのすべてが学べるユーザー待望の書

マシン語の基磯テクニックから本格的なゲーム作りまでを、著名なゲーム作家である著者がやさしく解説。キャラクタの作成から迷路ゲーム、スクロールゲームなどの実践的なゲームまで多数掲載。楽しみながらマシン語の知識が学べ、はじめての人でも本格的なマシン語ゲームがプログラミングできるようになる、X1シリーズのユーザー待望の一冊です。

DISIX ALBUM **28** × 1 マシン語ゲームプログラミング 定価4,800円(送料400円)

X1マシンを動かしながらゲームプログラミングの実践が学べます。対応機種: XIシリーズ/メモリ容量: 64KB/対象OS:シャープHu-BASIC、CZ-8FBOI Ver.I.0(マシンに添付されている)/メディア:5-20





MSX-DOSアセンブラプログラミング



蔭山哲也著 定価1,200円(送料300円)

好評発売中

「MSX-DOS TOOLS」を利用したプログラム開発を初めて解説した一冊

マクロアセンブラM80、リンクローダL80など、本格的なアセンブラプログラミング方法を解説した初めての一冊です。実用的なプログラムを13本掲載したプログラミングの解説書。

●MSXマガジン別冊

ウーくんのソフト屋さんプログラム集



定価780円(送料250円)

好評発売中

「ウーくん」ファンに贈る、BASICのショートプログラムとまんがを満載!

MSXマガジン連載の大好評「ウーくんのソフト屋さん」のショートプログラム30本を一挙に紹介。「ウーくん」の4コマまんがも掲載した待望の一冊。※プログラムライブラリも好評発売中

MSX実用プログラム集



永井健一、一柳絵美、宗本久弥共著 定価1,200円(送料300円)

好評発売中

MSXをデスクワークで役立てる、実用プログラムを多数掲載!

家計簿、カレンダー、ミニグラフからストリーム型データベースまで、さまざまな情報整理に応用がきくプログラムを多数掲載。どのプログラムも操作環境を統一にし、初心者でも大丈夫!

HAP STAR

MSX AVジョッキー

LAP STAFF著 定価1,200円(送料300円)

好評発売中

映像や音楽がMSXから飛び出してくる!! イメージプログラム集

好評「プログラムDJ」のビデオ版として、映像 と音楽を組み合わせたプログラム集。話題の映画 「ブレードランナー」「風の谷のナウシカ」など 計30本の作品のイメージプログラムを掲載。

※MSXマークは、アスキーの商標です。



ユーザー辞書や外字もサポートした本格的な MSX2専用ワーフロソフト、日本語MSX-WriteII。 新発売。The WORDや一太郎などで作成された 文章の編集もできるので頑固なオヤジも喜びます。

──── * MS-DOS標準テキストファイルとの互 換性があります(罫線、文字修飾、外字を除く。容量は16 ▶日本語MSX-WriteIの主な特長 ●高速変換: 従来のMSX-Writeに比較してカナ漢字変換速度 は2倍強。●ユーザー辞書・外字機能:内蔵された 32KバイトのSRAMによって特殊な単語を登録した り、特殊な文字や記号を作って使用することができ る。登録できる単語数は約700、特殊文字は63文字。 ●文字修飾: 横倍角、縦倍角、4倍角、下線(3種)、 網かけ(3種)と文字修飾も豊富。●罫線:太線、細 線の2種類の罫線が使用可能。●JIS第一、第二 水準漢字ROM内蔵。●データ互換:MS-DOS標 準テキストファイルの読み込み、書込みが可能。●1 行40文字モードをサポート。●RAMディスク機能: RAMディスクへの書込みや、RAMディスクからの読 み込みも行うことができるため、RAMディスクを経由 して、パソコン通信で送られてきたデータを読み込んで 編集したり、作成した文書をパソコン通信で送ること もできる。●ユーザー辞書、外字のバックアップ機能。



価格:24,800円(送料:1,000円)

MSX2専用、 128K以上のVRAMを装備したMSX2ハソコンでのみこ使用になわます







ホームワークステーションをつくる 日容語MSX-DOS2新登場。





漢字が使える、大容量メモリを活かせる、ファイルの整理ができる。 最強8ビットパーソナルコンピュータ、MSXに最新OS誕生。

DOS, Disk BASICに共通の 日本語環境を提供。

「MSXで日本語を」という要望にお応えして、日本語を 完全にサポート。OSからのメッセージの日本語化を始め、 漢字ファイルの画面表示やファイル名への漢字の使用 も可能となりました。日本語の入力は、MSX標準のフロ ントエンドプロセッサ仕様のMSX-JEに対応。 また、MSX-DOS2と同時に供給予定のDisk BASIC2 では、MSX-BASICで漢字を扱うことを可能にしました。

- ※1 MSX-JEはMSX日本語入力フロントエンドプロセッサのインターフェイスの仕様
- ※2 本文では日本語MSX-DOS2をMSX-DOS2と表示しています。
- ※3 本文では日本語Disk BASIC2をDisk BASIC2と表示しています。

```
100 LOCATE 2,1:PRINT "シミュレーション 心理 テスト"
110 '背景の描画
120 FOR I=0 TO 64
    130 LINE (80-1,112-1)-(175+1,112+1)
140 LINE (82-1,114-1)-(173+1,110+1)
180 LING 102・1,1150 NEXT
160 'メッセージの画面出力
170 LOCATE 5,4:PRINT "簡単な質問に答るだけで"
180 LOCATE 5,6:PRINT "あなたの心理テストが"
190 LOCATE 5,8:PRINT "出来ます。"
200 IF STRIG(1)=0 THEN 200
410 LINE (18.50)-(237,174),14,8F
```

Disk BASIC2のプログラムリストです。 漢字用の命令も追加されています。

最大4Mバイトの 大容量メモリをサポート

MSX-DOS2では、メモリマッパーを管理することにより、 RAMディスクの機能を実現。余っているメモリをソフト ウェアのために確保できます。それによりMSX2で64K バイト以上に追加されたメモリを効率的に使用すること ができ、より大量のデータを扱ったり、大規模なプログラ ムの開発が可能です。

```
Azibmerch
RAMDISK=32K
A)copy command.com h:
Adir h:
ドライブH:のディスクにはボリューム名がありません
ディレクトリ H:¥
COMMAND COM
            14848 88-03-30 1:09p
14Kパイトが1個のファイルで使用中
14Kパイトが使用可能
```

RAMDISKという内部コマンドを用意。ここでは、32KバイトがRAM ディスクとして割り当てられています。

MS-DOS version 2.xx 互換の ファイルシステムをサポート。

MS-DOS version2.xxと互換性のある階層ディレクト リ構造やディレクトリサーチパス機能をサポート。これに より、MS-DOSマシンとメディアレベルでの完全な互換 性を実現し、1枚のフロッピーディスクに作成できるファイ ル数の制限がなくなりました。

日本語MSX-DOS2 128KB RAM内蔵 価格34,800円送料1,000円

●128KバイトRAM内蔵ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピー ディスク2枚(2DDのディスク装置でも続み書き可能)●マニュアルー 式 (15%) 専用

日本語MSX-DOS2 価格24,800円送料1,000円

- ●ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚(2DDのデ ィスク装置でも読み書き可能)●マニュアル一式●RAM128Kバイト 以上搭載のMSX2専用、対応機種(ソニーHB-F900、日立製作所MB -H70、松下電器産業FS-5000F2、FS-4600F、三菱電機ML-G30、ヤ Z/YIS 604 / 128, CX7M / 128, YIS 805 / 128, YIS 805 / 256)
- ●8月下旬同時発売予定

- ●MED,MSX-M80,MSX-C ver.1.1, MSX-S BUGは漢字対応 ではありません。(漢字を使用しないプログラムのエディット、アセンブ ル、コンパイルはできます。)●漢字対応のMSX-M80,MSX-L80, MSX-Cは現在開発中です。
- ●MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です。
- MSX、MSX-DOS、日本語MSX-DOS2はアスキーの商標です。

▶製品の形状、色等は一部変更になる場合があります。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL(03)486-8080 株式会社アスキ・ ●カタログ送呈:住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝MSX係までハガキでお申し込みください。





好評新スタートをきったアスキーネットただいま 会員募集中! ◇パソコン通信サービス ▷

ASCII NET

アスキーネットのお問合せ・お申し込みは ☎(03)486-9661 電話または、ハガキにてお問合せください。すぐにアスキーネットを詳しく紹介した資料と共に入会申し込み書をお送りいたします。 〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル㈱アスキー電子出版局ネット営業推進部 株式会社アスキー

あなたの部屋から、3つの"ネットワークブレーン"につながる!

ネットワークの向こうに、あなたのブレーンがいます。まさに多彩な顔ぶれ。クリエイティブな、新しいコミュニケーションのはじまりです。つながることが驚きだった時代から、もっと快適で、もっと面白く、もっと創造的な環境を、みんなで創りだす時代へ。パソコン通信も成熟しはじめています。アスキーネットは〈ACS〉〈PCS〉〈MSX〉3つのサービスで新スタート。目的や個性にあわせた"選べるパソコン通信"を実現。あなたの部屋にもネットワークブレーンがやってくる!

ACS 情報人間のためのネットワーク

もっと情報が欲しい。新しい人脈をつくりたい! そんなときは、〈ACS〉です。〈ACS〉は情報人間のためのシンクタンク。知りたいこと、調べたいことはネットに呼びかけてください。まさにその道のプロが、きっと応えてくれます。いまパソコン通信は、"ネットワークブレーン"というこれまで考えられなかった新しいコミュニケーションを生みだしています。 異業種、あるいは学際、業際の人たちとの勉強会もネット上で実現できます。日本全国の英知と、自由に、好きな時間に語り合うことができ るわけです。発想にいきづまったら、〈ACS〉にアクセスしてください。ディスプレイに表れる多くの情報が、頭脳を心地よく刺激してくれます。必要な情報はフロッピーに収めたり、プリントアウトすることもできます。 〈ACS〉には●SIG、MAIL、VOICEなどのコミュニケーションサービス●時事通信、東販週報、日本リーダーズクラブなどのインフォメーションサービス●お中元の注文にも便利な高島屋ローズショップとのオンラインショッピングをはじめとするトランザクションサービスがあり●そのうえ漢字でのサービスのため読みやすさも抜群。

PCS アクティブなパソコンホビィストのためのネットワーク

パソコンやゲームの道をきわめたいなら、やっぱり〈PCS〉です。 〈PCS〉には、日本全国のパソコン大好き人間が育ててきた伝統がいきています!パソコンに対する夢や、ゲームに対するウンチクが熱く飛び交っています。これからパソコンを勉強したいと思っている君には、ぜひ入って欲しいネットです。OSのことや言語のことだって、一人で考えるより、もっとうまくいくと思うよ。それから、〈PCS〉の大きな魅力の一つがパブリック・ドメイン・ソフトウェアの"POOL"。誰も が自由に使えるソフトをプールしてあり、その数はゆうに2,000本を越え、質、量ともに日本最大級です。なにしろパソコン大好き人間が創っただけに、いずれも傑作ぞろい。あまりダウンロードしすぎて、慢性的なフロッピー欠乏症に悩まないように十分気をつけてください。

〈PCS〉にはユニークな個性の●SIG、MAIL、VOICEなどのコミュニケーションサービス●最新のゲームソフト情報などのインフォメーションサービスがあります。

MSX MSXユーザーのためのネットワーク

MSXマシンのための専用ネットワーク。雑誌「MSXマガジン」に掲載されたプログラムリストを、ネット上で提供する特別サービスが好評です。プログラムを打込まなくても、ダウンロードで簡単に手に入ります。

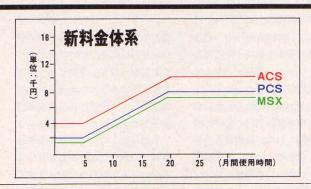
〈MSX〉は家族全員で楽しめる開かれたネットワークです。〈MSX〉には●SIG、 MAIL、VOICEなどのコミュニケーションサービス●時事通信、大和証券、日本交 通公社など、ニュースや株式情報・旅などの、すぐに役立つインフォメーションサ ービス●オンラインショッピングなどのトランザクションサービスがあります。

使えば使うほど有利な新料金体系、とても経済的です。

- ●アスキーネット登録料…3,000円〈ACS〉〈PCS〉〈MSX〉共通。 複数ネットに加入の場合も、登録料は3,000円のみです。
- ●アスキーネット利用料金
- 《ACS》 ①基本料金(5時間まで)…4,000円/月
 - ②5時間~20時間まで…20円/3分 ③20時間以上…10,000円/月
- 〈PCS〉 ①基本料金(5時間まで)…2,000円/月
 - ②5時間~20時間まで…20円/3分 ③20時間以上…8,000円/月
- 〈MSX〉①基本料金(5時間まで)…1,500円/月
 - ②5時間~20時間まで…20円/3分 ③20時間以上…7,500円/月
 - ●〈ACS〉〈PCS〉は2400bpsを使えますから、よりいっそう経済的です。

アスキーカード会員なら、どんなにアクセスしても基本料金だけ!

パソコンライフをバックアップしてくれる〈アスキーカード〉がついにでました! アスキーネットの登録料が免除されて、さらにどんなにアクセスしても基本料金 ですむ、うれしいダブル特典付。料金は〈ACS〉4,000円、〈PCS〉2,000円、 〈MSX〉1,500円でも詳細は、月刊アスキー8月号P146の広告をご覧下さい。







会員募集中!

ム徹底解析

夏休みだ! 外でおもいっきり汗をかいたあとは、日ごろでき なかったゲームに挑戦するのもいいね。そんなときの良きパー トナーが徹底解析だ。さ、今月も元気ハツラツいってみよう。

●蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン…60	●直子の代筆7
●殺意の接吻66	● イースI · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
●エグザイル・・・・・70	•T.D.F8
●本かんべドラゴン74	●ディフクフテーション//////

蒼き狼『ジンギスカン』



タイトル画面。土煙をあげて、疾風のように草 原を走り抜ける騎馬隊。きれいなグラフィックで、 いよいよ始まるぞ!という気がするなあ。

➡モンゴル民族の間に伝わ る英雄伝説。蒼き狼の大活 絶好調のシミュレーション陣営に、さらに強い援軍 となるのが、『蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン』。 それにしても人気あるな一。まぁ、ジンギスカンと いえば、源義経伝説やジンギスカン鍋など身近に感 じる? もんね。じゃ、気合を入れて解析しよう。

界制覇を目指して征く

上天より命ありて生まれたる蒼き狼ありき。 その妻なる惨白き牝鹿ありき。 大いなる湖を渡りて来ぬ。 元朝秘史

MSX/MSX2 9,800円(ROM) 12,300円 (サウンドウェア) MSX2

9,800円(2DD)

最初は、世界編よりはやや簡単な、モンゴル編からいってみようか。 ここで十分基礎をマスターして、ユーラシア大陸の王者になろう!

このゲームは、中央アジアを舞 台とした"モンゴル編"と、ユーラ シア大陸を舞台にした"世界編"と に分かれている。どちらも、基本 的な戦略の進め方はほとんど同じ なので、自分で一番強いと思える 方法を見つけていこう。

まず、ゲームを始めるときにや るのが、テムジン(ジンギスカン) や将軍候補たちの、能力値を決め る作業。能力というのは、統率力、 判断力、企画力、説得力、体力、 武力の6種類で、ゲームを進めて いく途中に出す命令によって、対 応する能力が減っていくんだ。だ から、ある命令を出したとしても、

能力が足らない場合は実行できな いこともあるわけだ。そりゃ一困 る。おまけに、実行した命令の結 果にも影響してくるから、能力値 は、高ければ高いほうがいいって ことになるねえ。コンピュータが 自動的に決めてくれる方法もある けど、自分の手で、じっくりと決 めてやろうよ。

それじゃ、どういうところを注 意したらいいか、なんだけど、テ ムジンはしょっちゅう命令を出す ことになるので、能力値の消耗が 激しい。疲れる。だからスタート時 点で、できるだけ高い能力があっ たほうがヨロシイ。ボーナスポイ

ントも平均的にね。また、将軍候補 は、個性をはっきりさせたほうが、 使いやすいんじゃないかな。他の 能力はイマイチだけど、やたら体 力と武力はすごいんだ、というラ

ンボーみたいなタイプとかね。と にかくゲームが進んでくると、テ ムジンひとりでたくさんの国を統 治するのは大変なので、将軍候補 がカギを握ってるんだ。



定は

きずは国力充実、富国強兵だ!

人は石垣、人は城。配分を考えよう!!

いよいよ、ゲーム開始となった わけだが、最初に何から始めてい いのか、迷ってしまうところだろ う。いきなり戦争をしかけるって わけにはいかないしなあ。ウン、 やっぱり考えなきゃいけないのは、 国内をきちんと整備することだね。 このゲームは、人、とくに一般の 人々が展開に大きくかかわってく るから、どういうふうに国内の経 済を発展させ、軍事にどの程度の 力をいれるか、という展望を持つ ことが大事だ。経済力が弱いと、 たちまち税金収入が減ってしまっ て、ビンボーになり、戦争どころ ではなくなるのだ。これらは、プ レイヤーの判断にかかってくるぞ。

じゃ、手始めに住民配分を変え てみようか。城づくりを減らして、 そのぶん町づくりにまわしてみよ う。実際、城づくりはそんなに必

要ないと思う。町づくりの人が少 ないと経済力があまり伸びない、 という現実もあるし、いっそのこ と城づくりをゼロにしてもいいと 思うよ。食料づくりからも数人、 町づくりへ移動してもいいんじゃ

つぎに、兵士の数を増やすこと を考えよう。2通りの方法があっ て、傭兵をやとうか、非戦闘員を 訓練して徴兵するかだ。序盤戦で あまりお金のないときは、タダで すむ徴兵がいいだろう。タダより 安いものはない! からね。あとは、 ただひたすら兵士や自分、将軍候 補などを鍛えよう。ヒマさえあれ ば、トレーニングに励んで最強軍 団を作り上げてみてちょーだい。

こんな感じで最初の何シーズン かを過ごしていけば、自然と国の 状態はよくなっていくと思うよ。



商売上手でひともうけしまっせ!

世の中、ゼニや、ゼニもうけし ましょ! というわけで現代は、 猫もシャクシも財テクブーム。少 ない元手で、いかにラクをしてか せぐかが、みんなの注目(?)だね。 このゲームでも、お金は重要なポ イントなんだ。傭兵を雇ったり、 武装度をあげるために武器を買う、 戦争を行なう、といったすべての ことにお金が必要だ。せっかく兵

士を増やしても、給料が払えなか ったばっかりに逃げだされた、な んてシャレにもならないからね。

それじゃ、どうやってお金を増 やすか。一番てっとり早いのが、 住民たちから臨時徴収をしたり、 税率を引き上げることだな。泣き 叫ぶ住民たちに情けをかけること なく、あくまで辛口ドライ! に 行なう。ただしこれは、モラルが



れたりするぞ。商売上手じ品物でも安く手に入っ

グッと低くなるので、注意が必要。 ここで役立つのが、"アメとムチ" 政策だ。これを頭にたたき込んで おいて、食料などを分配するよう にしよう。もうひとつが、商品取 引。季節ごとに物の相場が変わる から、安いときにいっぱい買って おいて、高く売る。それか、同じ 相場でも地域によって物の値段が 違うから、これを利用して商品こ ろがしをやってみる。たとえば、 イスラム地方で安く買って、中国 地方(広島とか岡山あたりのこと

じゃないよ)で高く売る。ウーン、 ここに商いの原点を見た! とい えますなあ。

いずれにせよ、国を豊かにする ためには、マメに商品相場をチェ ックしようね。相場を見るだけな ら能力も減らないし、命令を1回 ムダにすることもない。もうかれ ば、武装度をあげたり兵士を増や そう。モラルが下がれば、すかさ ず分配を行なって、一定の値まで 戻しておく。さあ、これで準備OK! 領土拡大を目指そう。

敵の大将めがけて猪突猛逐



さて、国内が安定して豊かにな ったら、まわりの国々へ目を向け てみよう。まずスパイを送りこん で、隣接国の実情を把握しておく 必要があるな。そしてその情報を もとにして、攻めこむターゲット を選ぶんだ。フッフッフッ、弱い 国イジメだ一(屈折してるなあ)。あ、 ちょっと待った。そんなにあせら ないで。ここで注意しなきゃいけ ないことがあるのだよ。トーゼン、 攻めこむからにはかなりの兵力を

つぎこんで、必勝を目指すよね。 そうすると、自分の国の守りがお 留守になってしまう、という弱点 があるんだ。せっかく勝っても、 すぐによその国から攻めこまれて、 自分は兵力不足で負けちゃった、 なんてことになると悲しいよね。 ここではひとつ、不戦同盟をうま く利用しよう。スパイの情報や地 理的な関係も考えながら、いまこ いつと戦いたくないな、という国 と5年間の同盟を結ぶことで安心

して攻めていけるんだ。「不戦同盟、 出かけるときは、忘れずに」だね。 つぎに、実際の戦闘の場面で、 どうやったら勝てるかを考えてみ よう。訓練度や武装度を上げてお くのは当然として、これは必ずや っておかないといけない! とい うのが、兵士の配分を変えること。 部隊の数を2つか3つぐらいに整 理して、本隊の兵士数をできるだ け増やしてやるんだ。そして敵の 本隊めがけて、まっしぐらに攻撃

をかける。そう、集中攻撃だ。ザ コは無視しよう。あとは、歩兵隊 の"伏兵"攻撃を有効に使おう。 敵の本隊が通りそうな場所に隠れ て、待ち伏せ。通ったところで一 発ズドン。これが決まると相手に 相当なダメージを与えられるし、 気分は最高。試してみてね。

結局、戦闘シーンでは、敵の大 将をやっつけたほうが勝ち、って ことを頭にたたきこんでおこう。 健闘を祈るよ。Good Luck!



ジンギスカンをプレイしてい く上で大事なポイントのひとつ に、できるだけ多くの血縁関係 を結ぶということがある。なぜ かって? それはね、だんだん 支配する国が増えていくと、ど うしても自分ひとりで統治する のが難しくなるんだ。そこで将 軍候補や旧統治者に任せるんだ けど、ところがドッコイ、戦乱 の世はいつでも、下剋上や裏切 りがあたりまえなんだ。だから、 信頼できるのは肉親だけという 状態なのよ。自分の代わりに国 を治めるのは、裏切らない人間 ということだと、血縁関係のあ る者、ってことになるね。

その血縁関係作りに大きく関 わってくるのがオルド。これは ひとことで言ってしまえば、日 本の江戸時代の大奥のようなも の。ひまがあったら、セッセと オルドに入って子づくりに励ん でちょーだい。ただし、けっこ う体力を使うから、回復させる のも忘れないように。ところで さ、オルドに入るたびに感じる んだけど、女心って微妙なもの なんだねえ。言うことがコロコ 口と変わるんだもんな。まあ、 しょうがないか。

とにかく、子供を自分の政略 に利用するというところなんて、 いかにも戦乱の時代らしいね。



訓練して、五派な将軍になるんだ!

ここまでくると、だいぶ領土も 広がっていて、命令を出す回数が かなり増えるのだ。ということは 当然、能力の消耗が激しくなって くる。気がつかないうちに、統率 力が60ぐらいになっていてビック リ!ってこともあるかもね。い つも注意して、自分の能力が、ど の項目も100以上あるようにしてお きたいものだ。命令を出すときに、 あまりやることがないな、と思っ たら、ひたすら自分を訓練してお

しかし、自分ばっかりガンバッ ていたら身がもたないので、直轄 地に将軍候補を派遣することを考 えてみる。ただ、かれらはまだ頼 りないから、きたえて能力を高く してやらなきゃならないんだ。そ れには時間がかかるんだよな。て っとり早いのは、攻め取った国の 中から登用した、能力の高いヤツ を派遣する方法。これも反乱を起 こされてはたまらないので、多少 まに分配すればモラルも維持 ぶり取っているんだけど、



心配が残るのだ。ウーン、どうす ればいいんじゃろ。そんなとき、 もし娘がいるんだったら、ラッキ



一、パチパチ。その男に嫁がせて ゴーインに身内にする、これで安 心して国を任せることが出来るん だ。フムフム、いわゆる政略結婚 っていうやつだ。

とにかく、ここがフンバリどこ ろ。これ以上領土を拡大していけ るか、それともジリ貧になり、結 局やられてしまうのか、の分かれ 道だと思ってほしいな。国をうま く経営したり、将軍たちを操縦す ることを覚えよう。

統一を成し遂げるために

これまでのことをよーく頭にた たきこんで、実際にプレイしてみ てほしいな。いままで、シミュレ ーションはどうも苦手で……とい っていた人でも、なんとか生き延 びていけるようになるんじゃない かな。じゃ、モンゴル編の最後に、 いままでの復習もかねて、いくつ

かにまとめてみよう。

まず、配分。住民配分を考える んだったね。全体のバランスを見 ながら、できるだけ町づくりに人 をまわす。兵士配分は、部隊の数 を減らして、その分、本隊の人数 を増やしてやろう。

次に、外交。うまく不戦同盟を



活用しよう。これで安心して、敵 を絞ることができる。

人事。将軍候補を訓練し、直轄 地へ派遣しよう。テムジンの負担 が減るし、ゲーム進行も早くなる。

オルド。跡継ぎをつくるのは重 要だから、余裕があれば行なおう。

戦闘シーン。ザコどもには目も くれず、一直線に敵の本隊へ攻め こむ。

だいたい以上だ。さあ、がんば ってモンゴル統一を果たしたら、 今度は世界編で、ほかの強敵たち を相手に世界統一を目指そう。

さて、いよいよ世界編に突入だ。今度は、ちょっとばかり手ごわい ぞ。成長したジンギスカンと共に、世界制覇を目指してがんばろう。

自分の好きなプレイヤーで、いざ出陣

世界編は、1206年から、ユーラ シア大陸を舞台にしてくりひろげ られる、地域的にもまた時間的に もかなりスケールの大きいものだ。 だからじっくりと、腰を落ち着け てプレイしてね。

ゲーム進行は、いきなり世界編 からスタートした場合は、自国を 選ぶところから始まる。ジンギス カンのモンゴル帝国のほかには、源 さん(ゲンさんじゃないよ)の日本 国やリチャードさんのイングラン ド、アレクシオスさんのビザンツ 帝国があるから、自分の好みで選

んでみて。選んだ国によってかな りの違いがあるのに驚くはずだ。 また、最高4人までが同時にプレ イできるから、お友達どうして、 ワイワイいいながらやると、楽し いんじゃないのかな。

モンゴルを統一してから世界編 に進む場合には、イッキに統一し てしまうんじゃなくて、敵の国を ひとつだけ残して、何年間かは余 裕を持って内政に専念しよう。世 界編でグッと有利になるはずだ。

ここで、カンジンの戦略につい てだけど、基本的にはモンゴル編



●世界編の始まりのプレイヤー選択画面。場数をこなした歴戦の戦士たちの顔が りりしいね。日本を選んでも、イングランドを選んでも、はりきっていこう。

でやってきたこととほとんど同じ でいい! と思うよ。国内を整備 しながら国力をあげ、対外的には、 不戦同盟を有効に使いながら、こ こぞというときに領土を拡大して いく。オルドを積極的に行なって 跡継ぎの準備を万全にしておく、 などなど。ただ、モンゴル編と違

い、世界各地の地形が、山あり谷 あり草原ありとバラバラなので、 兵士配分を注意して考えないとい けないね。トーゼン、騎馬隊中心 でいくより、機動力は低くても歩 兵隊のほうが有利、というケース も出てくるワケだ。世界地図でも 眺めて、お勉強してちょーだい。

ガンバレ! ニッポン。Mマガも応援します

いや一、今年はオリンピック イヤーで、燃えてきますね。別 にニッポン! チャチャチャを やろうというわけではないんだ けど、オリンピックにちなんで、 (全然ちなんでないってばっ!) キミが日本の源頼朝を選んだ場 合のプレイの進め方を、少しば かりレクチャーしよう。

まずは、モンゴル編でもいっ たように、セオリー通りに国内 整備。あらためて気がつくんだ けど、日本は農業国なんだなあ ってこと。せっせ、せっせと食 料作りに精をだしているんだよ ね。う一ん、勤勉な民族。でも、



それだけじゃ勝ち抜いていけな いから、兵士を増やす。そして、 竹刀を振りながら訓練、くんれ ん、また訓練。どうだい、訓練 度はかなり上がったかな。

ここで世界地図を見てみると、 日本が接している国は、高麗、 金、南宋の3つしかないことに 気がつく。ということは、一番 強そうな南宋と不戦同盟を結ぶ

と、高麗や金だけをターゲット にすればいいのでラクチンだ。 じゃ、高麗に攻めこんでみよう か。全軍で攻めていくから、比 較的容易に勝てると思うんだけ どどうかな。そのあと、南宋と の条約期間中に、金へ攻めこむ。 これで勝つと、高麗を兵士を置 かない生産国とすることができ るんだ。やっとユーラシア大陸 進出の足がかりができたね。

> それから先は、キミの考え方 次第。南宋と条約を継続しても いいし、攻めていくのも悪くな い。運とカンをたよりに、頑張 ってみてね。好運を祈るヨ。

ジンギスカナー

いけいけドンドン! ジンギスカン

というわけで、キミはモンゴル 編で得たノウハウをもとに、かな りの国を征服したんじゃないかな。 えっ、まだなの。まぁいいか。息 の長いゲームだもんね、あせるこ とはないよ。実際にこういうゲー ムは余裕を持ってやらないと、う まくいかないもんな。「鳴かぬなら 鳴くまで待とうホトトギス」の境 地だ。でもカッタルイのイヤ! という人は、領土が増えてくると 命令を出すのが面倒でイライラし てくるはず。そんなときは、領土 を委任統治しよう。部下に任せる わけ。そりゃあ、こいつは反乱を 起こしそうだ、と思えるときもあ って、ハラハラするかもしれない が、そのほうがゲームにスリルが

あって面白いじゃない。ゲーム進 行を早める意味でも有効だしね。

実際にプレイしてみて思ったん だけど、『信長の野望・全国版』や

> まぁ、ここに書 いたやり方以外に、 自分自身にピッタ リあっている方法 を見つけたら、そ れをガンコにやり 通して天下統一、 という楽しみ方も あるね。人それぞ れだから。じゃあ、 めげずにがんばっ て遊んでみてくれ。

『三國志』とともに、高い人気を誇 っているのがうなずけたのだ。ジ ンギスカンといえば、我々のイメ ージとして、"アジアの大帝国を作 り上げた草原の英雄"だよね。また、 根強い、源義経=ジンギスカンで同 一人物説にみられるように、英雄 に対するあこがれが強くあると思 うんだ。そのイメージを壊すこと のないゲーム進行や、それらしい グラフィック。さらに、歴史に沿 ったシミュレートの緻密さなどが、 十分満足させてくれる要因なんだ ろうね。

★気分一新、世界編のスタートだ。この場合はイングランド を選んでみた。この小さい国が、どこまで健闘できるか。

ションは苦手なんだよ。 ひと呼んでジンギスカナ 中央アジアの タララーとあの音楽 れてくるんだ。 とすることも、 毎 地図は 日ま 頭 ンに似て 夏バ

その中でも、 ばやるだけノメリ込んでし 息長くつき合えるゲー えば、 ファン層を持っ てきたような気が、 からやりすぎてしまう。 やってて飽きない この 最近顔がジンギス 子供 ジンギスカ から大人まで のジ

か。こういう体質になった俺だ テしながら頑張って

こんなところにも お国ぶりがでるの

なかなか細かいところにも気配 りしてあって、プレイする国によ っていろいろな違いがあるんだ。 例えば、日本を選んでプレイする と、音楽は東洋の香りがプーンと するし、イングランドだとバロッ

クの雰囲気いっぱいだ。それに下 の写真のように死にざまも特徴的 なのだ。まあ個人的な趣味でいえ ば、ビザンツ帝国のヤツがとても カッコいいのではないかと思うの だが、いかがかな。



こんな感じの壮 ングランド王の死にざまだ! 絶な最期で無念さが伝わってくるね。



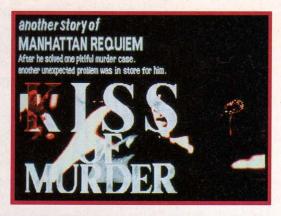
こんな叫び声が聞こえてきそうなビ ザンツ帝国王の最期。グラフィックがカッコイイ。



會地元代表、日本。あれまぁ、火事になって大変だ ねえ。本能寺を連想するのは私だけではないはず。

サラ・シールズが殺され、サファイアは消えた……。 受話器を置き、淋しげなサラの横顔を思い出す。翌 朝、J.B.ハロルドはマンハッタンに立っていた。

■リバーヒルソフト MSX2 6,800円 (2DD)



今度のヤマは厳しいぞ

一面の銀世界が広がるリバティ タウン。深夜に鳴り響く電話のべ ル。J.B.ハロルドは、読みかけの リバティタイムズから顔を上げ、 電話を取った。

じゃーん。やっぱり君だったの ね。ジャド・グレゴリー! この 冬の寒さは尋常じゃないから、さ ぞやご老体には無理があることで しょう。でもジャドの話は、そん なお茶目なもんじゃなかった。

ジャドは、ある殺人事件につい て話し始めた。その被害者とは、 殺された役をやらせたらこの人の 右に出る者はいないっ、というく らいお馴染みのサラ・シールズ。

ある酒場でピアノを弾いていた頃 のサラを、J.B.は知っている。一 体、彼女に何が起きたのだろう?

ジャドの話はまだ続いた。ジャ ドはハートセイフという保険会社 から、"青い嘆き"と呼ばれる大き なサファイアの盗難保険に関わる 調査を依頼されたのだが、サラが そのサファイアを持っていたとい うのだ。しかし、サラは殺され、 サファイアは消えてしまった。

日常生活で使うの、い

いつもなが

には多少

シムリがある。

保険金の受取人は、サラの義兄 で自分の会社を経営している、デ ビッド・スタインハート。ジャド が調査に行ったものの、さんざん 怒鳴られてしまった。事件発生時 のアリバイもある。

とまあ、事件についてざっと話 した後、リバティタウン警察に残 っているサラの情報を調べてくれ と、J.B.に頼んだ。今回はおくゆ かしいじゃないの、と思えたが、 さすがにジャドは抜け目がない。 休暇を取ったら連絡してくれ、君

とバーボンでも一杯やりたい などと、奥歯に物のはさまっ た言い方をする。正直に「寒 さで腰の具合が悪く、調査がしに くいから、また手伝ってくれー」 と言えばいいものを……。

そんなわけでJ.B.ハロルドは身 勝手な休暇願いを残して、ジャド と共にこの事件に乗りだすことに なった。友情ってワンダフルッ!

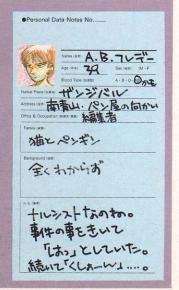
この『殺意の接吻』は、『マンハッ タン・レクイエム』のアナザース トーリーっつーわけで、登場人物 の顔や背景はまったく同じ。前作 を知ってると笑えたりするのだ。 テンポは前作よりいいんだけど、 後半で頭を抱えなくちゃならない のよね。ま、それは後で説明しま しょ。そーしましょ。





正しい手帳の

光る、まわる、っていうの は冗談だけど、使い方によっ ては…… (知一らないっと)。 この事件のプロローグが書 かれているマニュアル、用語 が解説してあるインデックス ブックは、ストーリーにのめ り込むのにもってこいの材料 だけど、肌身離さず持ち歩い てしまうこの特製捜査手帳に は頭が上がらない。お手本通 りに、うまく使ってくれっ。



捜査の方法は、マンハッ タン・レクイエムとほぼ同 じで、とりあえずは聞き込 みの鬼にならなくてはね。 会える人全員に会い、話を していると、また新たな人 物の名前が出てくるので、 居場所を聞き出して会いに 行く。ま、スタート間もな い間は、笑いが止まんない くらいスムーズに、事が運 ばれていく。この辺りで、 8割近くの人が、J.B.には まりきっていますね。実は。

物覚えのいい人でも、こ のゲームでの登場人物の多 さと、人間関係の複雑さに は閉口してしまうハズ。こ れはもう、捜査手帳に書き 込むしかないね。わざわざ 登場人物の顔写真シール付 きなんだし。この作業は、 地味なようで結構楽しかっ たりする。うひょひょ。

最初に用意されている証 拠品は、サラが働いていた "ジュエリー・クリスティ" での同僚、ベティ・ジャンセンが 持っていた破れた写真。これには サラとある男性が写っているが、 破けているため、相手が誰である かはわからない。そしてもうひと つは、サラが友人のアニーに渡し た、テッド・アドラーというギタ リストの、直筆サイン入りレコー

ド。とりあえずこの2つを 持って捜査を始めよう。調 査依頼者のスティーブン・ ハリス(どっかで聞いたよ うな名前だな) に会うと、 偽造のクレジットカードが 手に入る。もうちょっと進 めば、サラのアパートにい る自称刑事のウォーレン・ スペンサーから領収書を渡 されるが、どうもクサいぞ。 くんくん。部屋の中を調べ られるようになったら、も っと増えるんだけどね。手 に入れた証拠品は全員に見 せまくって、反応を見たり、 情報を得たりしよう。意外 な人が、細かいところに気 が付いたりして、あらま、

ある程度情報が出つくし たところで、行き詰まりの 状態に陥ることは、誰にで もあることだ。マンハッタ ン・レクイエムなどでは、そ ういう場合の確実な突破法 として"しらみつぶし"とい

びっくりだわ。

うのが有効でしたね。全員に全項 目をぶつければ、何らかの変化が起 こるというこの方法、『殺意の接吻』 での有効範囲は、ストーリーの8 割くらいまでなのだ。だから今回 は、今まで以上に自分の頭を使わ なくては、エンディングが見れな いということになる。あら、困った。

> スタート時点での第1 の目標は、サラにいやが らせの電話をかけていた と思われる、エミリー・ キャシディから、真実を 聞き出すこと。なかなか 強気なお姉ちゃんだけど、 負けるなJ.B.!



★サラが男にもてるのをね たんでいたので、サラに関 するコメントがキビシイ。 女ってこわいなぁ。

> ➡ビリーの働くバーのマス ター。とんでもない方言で 笑わせてくれる。南部なま りなんてものじゃないっ。



毎度おなじみの グレゴリー親子



てにアクセントをおいて発音した くなる名前のジャド・グレゴリー!

すっかり腰を痛めてしまった 悲しきジャド。でも、相変わら ずブレーンとして大活躍してく れる。細かいことを調べてくれ たり、鋭いアドバイスをしたり するのでマメに通わなくては。 いくら聞き込みばかりしていて も、ジャドに会わないと、次の 段階へ進めないことがしばしば。



は、気立てのいい下町の太陽だっ。

その娘、ジェーンは、前作同 様、NY図書館に勤めているけ ど、わざわざ休暇をとって、父 の仕事を手伝っている。うーん、 父の体が心配だなんて、何て優 しいのつ。ジャドの娘だけあっ て、新情報を集めたり、コーヒ ーを入れたり(?)と、働き者な のだ。第2のブレーンだね。

NY図書館



★メガネは顔の一部です 顔の一部はメガネです。



●新聞に載ったにしては、各記事が短かすぎる気 がしないでもないが、一語一句が大切なのだ。

ジェーンが休暇をとっちゃっ たので、代わりにNY図書館で 協力してくれるのは、白髪のナ イスミドル、チャーリー・ウィ ルスだ。ゲーム中に新たに事件 が発生したら、ここに直行しよ

う。何のコメントをするわけで もないけれど、実は陰でこっそ りと、事件に関連していそうな 昔の記事を調べてくれているの だ。まぁ、嬉しい。お世話にな るのは数回だけどね。

容疑者がハクジョ

疑わしそうな人物には"事件の 真相に迫る"のコマンドをぶつけ てみよう。始めのうちは、知らぬ 存ぜぬだった人も、疑うべき要素 が増えるに従って、受け答えがあ やふやになってきたり、言葉につ まってきたりする。そうなってき たら、これはもう何かを隠してる とみていいぞ。

各告白の内容は、次の容疑者を 追いつめるのにもってこいの材料 となることが多いから、きちんと 頭の中にたたきこんでおこうね。 前半では、聞き込みをしっかりや っていれば、それほど行き詰まる ことはない。それに、ほぼ目をつ けた順に、容疑者が告白してくれ る。どうも、J.B.の熱意にはかなわ ないらしい。すごいなあ。

そうそう、マンハッタン・レク イエムで犯人役だったからといっ て、また悪役とは限らないぞ。気 持ちはよーくわかるけど、そんな 先入観はとっとと捨てよう。

努力が報われて、1人、そして また1人と、告白する人物が現わ れてくる。満足感に「でへっ」と笑 ってしまうね。疲れたころに希望 の光が見えてくる、このテンポの 良さが嬉しいじゃないのっ。J.B. は「でへっ」とは言わないけれど。

エミリー・キャシディ



●テッドをサラにと られるのがくやしい ので、嫌がらせの電 話をしてた……いわ ゆるジェラシーって やつね。でもそれを 頼んだのは、テッド の母親だって!?

ウォーレン・スペンサー



●NY市警の人間と いうのは、大ウソ。 J.B.を迷わせるため に、安い日当にもめ げず、刑事のフリを していたのだ。雇い 主の名前も白状して ほしいんだけどね。

ラリー・ジョーンズ



■マイケルにサラの 話をしたところ、サ ラを主人公にした小 説を書くために協力 させられた。でもこ の件に関しては、一 切ジェニファーにロ 止めされている。

ジェニファー・ウォーカー



●宝はマイケルの妹 ではなく、妻であっ たのだ。マイケルは 本を出す金を欲しが っていたが、セント ラルパークで人と会 うと言って出たきり 帰らぬ人となった。

アイリス・アドラー



●自分の息子を溺愛 し、サラとの仲を引 き裂いた。証拠品の 1つ、破れた写真は 彼女が探偵に撮らせ たもの。こんな母親 がいたら、ほんとに 大変だわさ。

テッド・アドラー



●サラを本気で愛し ていたが、周囲の妨 害にまどわされ、サ ラに別れを告げてし まう。真実を知った ときには、もうサラ は生きていなかった。 ひっ、悲劇だっ。

件も続発するわけやね



マイケル・ウォーカー

何を聞いても気どってばかりいた マイケル・ウォーカー。サラをモデ ルにした小説を出版するために、ま とまった金を必要としていた。

ある日、セントラルパークで人と 待ち合わせをしていたが、翌朝死体 となって発見された。死因は射殺。



ビリー・マクドナルド

マイケルに続いて、またもや重要 参考人のビリー・マクドナルドが殺 されてしまった。リンカーンセンタ 一の前で、突然スピードをあげた車 が、彼めがけて走ってきた。もちろ ん即死で、車はそのまま逃走。彼が LSDを服用していたことも分かった。

家捜しの鬼となれ



ウォーレン・スペンサーが姿 を消して、やっとサラの部屋の 中を捜査できるようになった。 誰もいないことだし、床にはい つくばって隅々まで調べよう。 この後でも、家捜しの機会は出 てくるが、どこでもいくつかの 証拠品が見つかるはずだ。

心のオアシスよ~~~



何十人もの人に会って同じて とを聞いて……身も心もクタク タのヨレヨレのヨサホイのホイ。 これはもう、バー・プレスで捜 査がどのくらい進んでいるか見 て、景気をつけよう。かえって 落ちこんじゃったりして、あら、 それは努力不足だわね。

犯人を推理する"のがミソォーッ



★これに気付かなきゃ、エンディングはやってこないのよん。いやはや、恐れいった。

後半もいよいよ大詰めに入るこ ろ、突然ゲームが進まなくなって しまう。誰に何を何万回聞こうが、 いくらジャドを拝もうが、何の変 化も見られない。この辺りで、怒 りの鉄拳をポケットに忍ばせてる 人もかなりいるでしょう。

これは、みんなが見落としやす いコマンドを見事に見落としてい るからなのだ。ほら、バー・ブレ スに進行状況を見に行ったときに、 こっそりと、"犯人を推理する"と いうコマンド、あったでしょっ。 これっ、これなのっ。この"その 他大勢"みたいな顔してるコマン ドをないがしろにしていたために、 ゲームが進まなくなってしまった というワケなのだ。

今までの聞き込みで得た数多く

の証言や証拠品に関する情報。こ れらを自分の頭の中で消化してい る人ならば、どの事件の犯人は誰 であるか、ある程度の見当はつい ているだろう。その名前を入力す ることによって、相手の反応や、 きっとJ.B.の態度までも、ビミョ 一に変わってくるのだ。

前半、とてもテンポよく事が運 んだ分、最後はじっくりと、しか し決して飽きることなくストーリ 一は展開していく。自分で犯人を 推理して事件を解決するだなんて、 まるっきりJ.B.になった気分。明 日からはラッキーストライクを吸 うことにしよう。あ、未成年の人 はダメだよん。正義のJ.B.ハロル ドが、法律に違反するようなこと を許すわけがない。うん。

まだまだあやしい人々



いるが、当のマイケルはシ ンディのお金が目当て。



争っているところを目撃さ れているぞっ

アビッド・スタインハート



疑ってしまいたくなるこの 悪人ヅラ……ニオうぞ!



だね。でもそんなことに騙 されるJ.B.ではないのだ。

アス・ホー



うも気になる彼の行動。突 然姿を消してしまうしね。





いる様子がよく分かる。で も動揺は隠しきれないぞ。



中世ペルシアを舞台に 激しい戦いが始まった

アクションとRPGが同時に楽しめるゲームが、この『エ グザイル』。ストーリーは、中世ペルシアから始まって、 現代にまでいたる壮大なものだ。発売はまだなんだけど、 ここではひと足先に、ステージ]を中心に紹介していこう。

■日本テレネット MSX2 8,800円 (2DD)

まず初めは、情報を集めに行こう

さあて、『エグザイル』の始まり 始まり。まず、プレイする前に、 その当時の時代背景や、おおまか なストーリーを簡単にお話ししよ う。これらを頭にいれておくのと、 そうでないのとでは、のめり込み 方がゼーンゼン違ってくるから、 耳の穴をよーくかっぽじって聞く ようにしてくれ。

このゲームの舞台になるのは、

人類の文明の発祥地のひとつ、オ リエント。そこでは古来、肥えた 土地を求めて、数々の帝国が生ま れ、また滅びていった。

やがて、そこにイスラム教が生 まれ、着々と勢力を拡大していっ たんだ。だけど、大きくなりすぎ たおかげというか何というか、正 統のスンニ派、異端のシーア派の 2つに仲間割れしちゃったわけだ。 仲がいいほど喧嘩するっていうも んね、アレッ、あんまり関係ない か。で、やっぱりこの2つのグル

ープは仲が悪かった。 主人公サドラーが属す るのは、異端派のほう のアサシンというテロ リスト軍団だ。よーす るに殺し屋さんね。ア サシンの活動範囲はグ

ローバルなもので、さまざまな地 域へ出張していった。あるとき、 サドラーは、行方不明になった4 人の仲間の救出とセルジュク朝打 倒のためバグダッドへ旅立った。 そこから物語が始まって、ゲーム 後半部分では、20世紀にまで舞台 が移ってくるのだ。

それじゃ、ステージ1をみてい



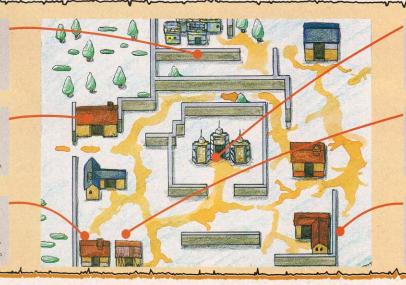
こう。最初に立ち寄るのはこのア ルクート村だ。全部のお店にいっ てみて。さまざまな情報を得るこ とができるよ。どれも、ストーリ 一展開のとっかかりとなるものな ので、重要なのだ。サドラーの仲 間がお店屋さんにいるので、そこ で大事な情報を得られることも忘 れないでちょーだい。

ここでは有効な情報を得られ るだろう。アラーの教えを厳 格に守ろうとする、イスラム 教異端派のよりどころだ。

●酒場

いろんな人々が集う場所。そ れが酒場である。ここでも、 情報を手に入れることができ る。情報料はちゃんと払おう。

白衣の良く似合うカワイイ女 の子がいる。ここでは、薬に まつわる情報が手に入るから、 チェックしておく必要がある。



イスラム教正統派の寺院。同 じイスラム教なのに、どうし てこんなに対立しなきゃいけ ないのかしら。わからないな。

) 武器屋

武器をそろえて、アクション シーンに備えよう。自分が何 を持っているのかも、確認し ておいたほうがいいかもね。

●楽器屋

ここに来ると、思わぬ情報が 得られるかもしれないよ。お まけに仲間に会うことだって ……。とにかく要チェックだ。

卑獄ジャヤ

この牢獄ジャヤは、門番 がきびしく見張っていて、 入り込むことが難しいのだ。 でも、心配なさるな、ちゃ んと裏の入り口があるんだ よ。どうやったらそこが見 つかるかは秘密にしておく から、自分で見つけ出してね。

やっとのことで入ったと 思ったら、そこには敵がウ ヨウヨ。そう、ここはアク ションシーンの世界なのだ。

DI

D

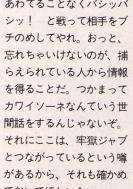
あわてることなくバシッバ シッ! と戦って相手をブ チのめしてやれ。おっと、 忘れちゃいけないのが、捕 らえられている人から情報 を得ることだ。つかまって カワイソーネなんていう世 間話をするんじゃないぞ。 それにここは、牢獄ジャブ とつながっているという噂 があるから、それも確かめ ておいてほしいな。

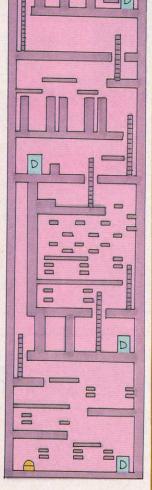
D

D

- D

-D-



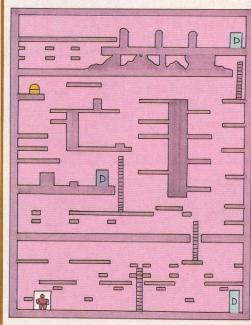


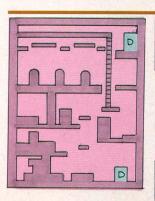
迷っちゃった

中掛ジャブ

牢獄ジャブへは、直接行ってもムダ足になるだけ だ。ジャヤと同じように門番がいて、入り込めない ようになっている。それじゃ、いったいどうすれば いいのよ、と途方に暮れたときは、食事でもしなが らゆっくり考えましょう。メニューは当然、"ジャヤ カレー"(おいおい、ジャワカレーでしょ)。食後には *粗挽きネルドリップコーヒージャブ"(そりゃジャイ ブだって)。話をもとに戻すと、さっき行ったジャヤ からつながる道を利用するしかない。どこをどう通 ればいけるのか、どこのドアがどこにつながってい るかは、自分でチェックしておいてほしいな。道に 迷わないためにもね。

やっとそのルートを見つけたとしても、そこには カギがかかっているんだ。それを開けるためには、 カギを持っていないとダメ、ということ。そのカギ をどうやって手に入れるのかは、キミしだいだね。







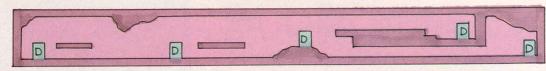
この牢獄ジャブには、アサシ ンのメンバー、ルーミーが捕ら われている。彼女を助け出さな ければステージ1をクリアーで きないので、彼女の居場所を見 つけだそう。でも、そこへ行く ためにはボスキャラを倒して、 地下牢のカギを手に入れなけれ ばならないのだ。ウーン、なか なか苦労するかも知れないけど、 ガンバッテおくれ。

地下道

謎の巨神像がドドドーン とそびえたつ地下道。ここ は、バグダッドを流れる川 の両岸をつなぐ通路になっ ているんだ。ということは、 よーするに、青函トンネルグ の、バグダッド版みたいな ものだったわけなのか。よ く見れば、なんだか水が漏 れてるみたいだし。こんな ところで、うす気味悪いよ な一、なんてボーッとよそ 見していたらダメだよ。ア クションシーンだから、敵 がウジャウジャ出てくるん だ。油断せずにビシバシと 戦ってやっつけてくれ。

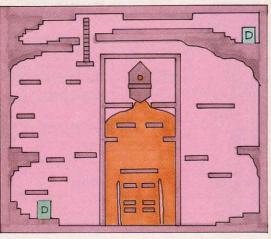
ところで、ここも例によ ってマップが広く、いたる ところにドアがあるんだよ ね。どのドアを通ってやっ てきたかを覚えてないと、 困るぞ。道すじを考えなが ら十分注意してプレイして ほしいぞ。

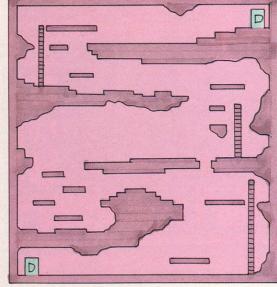
迷わずイッキにつき進むんだ





られないようにね。





アイテムの公開だよ



黄金のワシの羽

アサシンの者であるというこ との証明。見る人が見れば、 一発で正体がわかってしまう。



木綿のイヒラム

イヒラムとはイスラムの衣の こと。防御力が高くなるので、 ぜひ持っておきたい1枚だ。



鉄の剣

攻撃力がアップする。いい武 器をそろえて、少しでも安心 したいのは、人の心の常だ。



木のゼブハ

ゼブハとはイスラムの数珠の こと。イスラム教の信者サン なら、持ってましょうね。



ガゼルの剣

とっても値段が高くて、なか なか買うことができないのだ。 それだけ強力ってことだ。



ヤンケル

H P 回復剤だ。そんなに強力 なものではないが、初めのう ちはこれで十分回復するよ。



鉄の盾

こいつは防御力をアップして くれる。やはり安全性に気を つかって、いい防具を選ぼう。



木綿のターバン

見ての通りのターバンだ。初 めから持っているターバンよ り、防御力が高くなるんだ。



ロリナミンA

ヤンケルよりも強力なHP回 復剤。さあ、これを飲んで、元 気ハツラツになりましょう。



聖水

そんじょそこいらの水とは違 うんだぞ。毒消しだ。ステージ 1では、まず使わないだろう。

町の中央にデン! と宮殿 がそびえたっているバグダッ ド。昔から、東西文化の接点 として重要な都として発展し てきた。それにしてもアルク ート村よりずいぶん広いのね。 さすがに大きな町だけあっ て、お店屋さんがたくさんあ るんだ。せっかく花の都に来 たんだし、いろんなお店を訪 ねてみたら。ついでに宮殿の 中にも入ってみたい! と思 ってもこれはダメ。門が閉じ ていて行けないのだ。あと、 忘れないでほしいのが、町の はずれにあるお墓を訪ねてみ ること。ここで何か得るもの があるかもよ。

バグダッドの西のはずれにある、 お墓。ここで何かを得ることがで きるかもしれないぞ。よーく注意 して、見逃がさないようにしよう。

●墓地管理人

どこの国でもお墓は重要なもの。 死者の霊をなぐさめ、思い出す大 事な場所なんだよね。ここでは、 素直に墓地管理代を払っていこう。

バグダッドの都に行くためには、 川を越えていかなければならない。 そこで手っとりばやいのが、この 川渡し屋を利用する方法。有料だ。



・バッタ屋

別にバッタを売っているわけじゃ ないよ。正規のルート以外から品 物を仕入れてきて、それを普通の 値段よりも安く売っている店だ。

●地下道の入り口

な、なんなんだ、これは。と驚か なくてもいいよ。単なる地下道の 入り口なのだ。どこへ通じている かは、入ってからのお楽しみだ。

●占い師

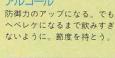
ここの占い師の言うことが、案外 と重要かもしれないぞ。この時代 の占い師は、どことなく神秘的で、 よく当たりそうな気がするな。

ステージ1で出てくるアイテムの一部を紹介するよ





なぜか食べると攻撃力が高く なる。でも、食べすぎて鼻血 ブー! にならないでね。



アルコール

へベレケになるまで飲みすぎ



H P が最大値まで回復する強 力なもの。こりゃ、すごい。 "ヨボ"って名前もユニークだ。



攻撃力、防御力の両方ともア ップする頼もしいドラッグだ。 ちょっと危ない気もするけど。



マリファナを一段と強力にし たもの。これを欲しがる人は、 まっとうではないと思われる。



疲れたノドに爽やかさを呼ん でくれる。けど、爽やかだか らといって、どうなるの?



もっとも重要なアイテム。ど ういうときに、どう重要なの かはナゾのままにしておこう



紹介状

ある場所で、何かを買おうと するときに必要だ。ここで見 つけておかないと、困るかも。



いくつかカギがあるが、どれ もアクションシーンで必要。 名前のとおり"大きなカギ"だ



怪しげなカギ

他のカギと違ってRPGシーン で手に入れる。これもアクシ ョンシーンで必要になる



かわいいタッチで迫るアクションチェスだ!?

ゲームの進めかたはチェスのようだが、いざ相手との戦闘はアクションモードで決着をつけるのだ。一風変わったこのゲームを解析だ。

■ウインキーソフト MSX2 6,800円 (2DD)

ざれもカワイイ コマの数々です

やスピード、ジャンプ力に強さなどのパラメー

タがあり、なおかつ戦闘に適した地形がある

のだ。これらをよーく頭にたたき込むべし!!

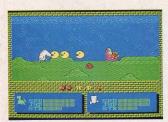
駆け引きが大切さ

『あかんベドラゴン』このタイトルからは、このゲームが一体何者なのか? まーたく分からない。様式は、チェス、なんだけど、コマとコマとが重なったとき、アクションモードになる点が、チェスとは違う。よって、いくらコマの運びがウマくても、アクションの苦手な人はいつまでたってもKINGを取れないのだ。

そこでこの徹底解析! きっと みんなはスイスイとゲームをクリ アーできるぞ!? いかに効率よく 敵のKINGを倒すか! それが攻略 ポイント。ステージ数は5なんだ けど(面エディットもできるんで す、じつは)、とにかく行ってみよ。



★え一、これがエディットモードなんで すよ。いろいろ楽しめたりするんですう。



會ゲーム中に敵のコマとぶつかると、このようにアクションシーンになるわけ。

プレイヤーが持っているコマは、BISHOP、 ROOK、PAWN、KNIGHT、QUEEN、KINGの 6種類だ。それぞれのコマにはヒットポイント

PAWN

水中ならまかせてよ! の彼(?) は、なかなかパワフルな攻撃を見せてくれる。地上ではチト弱いけど。 相手を水中に誘いこめば有利有利!!

BISHOP

平地での攻防に自信があるのだ。 おまけにパワフルな攻撃も見逃せな いぞ。ジャンプ力がねえー。ま、だ れにでも欠点てものはあるさ。ねー。



ROOK

山での戦闘が得意。それほど強く

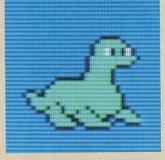
はないが、スピードやジャンプ力が

比較的優れている。フットワークを

使った攻防を心がけるようにしよう。

KNIGHT

背中に翼があるのでジャンプ力が ファンタスティック! スピードも まあまあ。将棋でいうと"桂馬"でしょうね。よくわかんないけどさ。



QUEEN

空が飛べるのがいーねー、たまらないねー。だから、平地での戦いでは、かなり強力な戦力になるであろうコマなのだ。でも水中が苦手なの。



KING

さあ、コマのなかでは一番りりしいKINGだ。やはり強い! とくに森ではそのパワーを見せつけるのだ。 それ行けえ一、行ってしまえ~!!







STAG

まず大事なのが、フィールド! 地形のことですよ。敵のパラメー タよりも、自分のコマが得意とし ている地形に相手を誘い込むこと



★草木の緑がなかなか目にやさしい(?) STAGE1です。まずは小手調べですね。



★マヌケなシマウマちゃんと壮絶な戦い を繰り広げているところ。エイエイ!!

が重要!! どんなにこちらのパラ メータが、相手よりも優れていて も、地形のおかげでやられてしま う事態も十分に考えられるからだ。

それと、ザコは弱っちいですけ どね、ボスが強いのさ。STAGE1 から強いんだから、ここのボスは。 でも、一匹たりとも死んじゃダメ ですよ。死んでも次のステージか らは"復活"しますが、パワーアッ プしないんだわ。パワーアップし ないと、STAGE 2 はちょっとつら いのです。そこ、チェックしてね。



★この"ちびくろサンボ"がけっこ一強い んですよ。すばしっこいんだよ、コノー。

STAGE1 敵たちだ!



変なシマウ 戦いを

めはカワイイんだけどね パワーがあるのだ。見た はないが、

ンフカと

BISHOP

戦略を立てて立ち向かえ うだ。かなり強いので はり森での戦いを好むよ ⇒おサルさんだけに



KNIGHT

山での戦いは避けろよ!いて優れている。とくに なコイツは、 ちびくろサンボみたい す べてに



QUEEN

ブカ、 コイツと戦うときは 飛べるコマで応戦 スピード もある



ルールがのみこめたところで、 STAGE2にいってみまひょ。ここ での注意点は、敵の動きですね。 STAGE1にくらべてトリッキーな のよ。まどわされずに、接近戦で 戦うと意外や意外、あまりダメー ジを受けないんですぜ。その代わ りといっちゃなんですが、ボスが 強いのなんのって。2匹ぐらい死 ぬ覚悟で戦いに挑まなきゃ、赤ず きんちゃんを見られませんぜ(あ まり関係ないが、この時のBGMが



★砂漠をホウフツとさせるステージです ね。そんなに戦いにくい地形じゃないし。

なかなかよいのだ)。あとSTAGE は3つ。ガンバっていくのだ(編集 部でも謎とされているのが、Why? ステージクリアーのときに赤ずき んちゃんが登場するのか?)。







★アクションモードで勝利を収めると、 やられたコマがスッと去ってゆくのだが。



★ホ、ホ、ホータル来るな、バカ!! お まえみたいなやつ、こうしてやるっ!!











なら水中で戦いましょう キビしいし。できること

と言いたくなるのが、 STAGE3。まず、フィールドがか なり入り組んでいて、思うように 接近戦ができないのだ。それにつ けても敵のコマ(からかさ、のっぺ らぼう、だるま、油すまし)なんか が強いのなんの。冷静に安全地帯 らしき場所を見つけて対処しなく ちゃ、オジャン!! それから、ここ からの戦略のポイントとなるのが、 自分のコマを動かすときは自分か ら相手に戦いを挑まない。相手か

の近くに配置しておく。コレ大事 あるよ(ときにはこっちから攻め なきゃならないときもあるけどね)。 いわゆる駆け引きってやつさ。

ら攻め込まれるまで、相手のコマ



雰囲気です。相手もオバケだし。ゾ~~~!!



★ニヤけながら攻撃をしてくる。性格悪 そうなヤツ! 正義は必ず勝つのだ!?

油断できない相手なのだ











★弱そうに見えるけど、強い!! やはり 人は見かけによりませんねー、まったく。

BISHOP **⇒** 0 ブカともに優れて のだ。スピード、ジャン しつこく攻撃をしてく らほうの

クセに





BISHOP

■うぎゃ

KNIGH⁻

空からの攻撃しかないね ンジなのだ。こいつには攻撃力がマキシマムなカ

いる

ザコがみんなボスじゃないかと 思うくらい兵揃いだぜ。ひ~っ。 でも、相手の後ろに行き、接近戦 にもちこめば楽勝だ。が、それで



★うって変わって、涼しそうな地形だ。 いうより寒そうといったほうが適切?



★おいしそうな魚! 焼いて大根おろし なんかつけて……、おっと失礼しました。

も強くて手こずるのは"カエル"!! ボスよりも強いんじゃないの~!? 攻略はここまでだが、ホントは もう1ステージある。相手もかな り強いけど、アクションモードの 地面が溶岩地帯!! ズブズブッと つかっていると、ダメージを受け てしまう。うぎゃ!! そーいえば、 右横にアイテムが陳列されている が、これは1匹のキャラクターを 一時的に強くする品々なんですよ。 けど、1回戦のみしか使えないの



で、あんまりアテにはならんのだ。

★ボクサーのカエルはロケットパンチを 発射してくるのだ! ひー、助けてぇ!

TAGE4



本当に倒せるのか を好む。

せるり、、いや。おいおい、なんだかよくわなせか森

⇒タコなのに、





魚のク

STAGE4までのKINGを紹介

STAGET

STAGE1のボスですよ、私の第 一印象は、「うげっ気持ちワリイ」。 ザコキャラはカワイイのに、なん でボスはスプラッタみたいなヤツ ばかりなんだろ? そーいえばホ ラームービーが流行りましたよね。 ど一も私はああいうのは苦手でね。 グチョベチョとか、血がブバーツ とか、ありゃ、話がそれてるわ。 ボスに対する攻略は別にありま

せん。いーかげんだが、ホントな んだもよん。強いていえば、STR (攻撃力)とHP(体力)を上げておく くらいかな。あとは、ひたすらよ けつつ連射! 連射!! 連射!!! 安全地帯を探したんだけど……、 な、ない、まったくないのだ。残 念無念。でもね、各ステージのボ スの行動パターンはよく似ている ので、1度勝てばあとは楽勝!?





★サボスにしては、美しい顔立 ちだと思いませんか? お肌の 新陳代謝とかに気をつかってい そうですね。関係ないですけど。

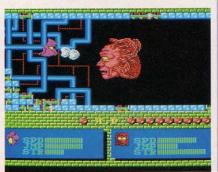
STAGE3

STAGE3の大ボケ。じゃなかっ た、大ボスです。な一んかこう目 がぐちょげちょしてて、まーるで "ゴーゴン"のようでしょ。 コイツ を見なきゃゲームができないが、 できることなら「見たくないっ」て ほどにキモチわりー。ボスはボス なので当然、アルゴリズムを知っ てしまえばラクちんでひょ、それ までは何度も挑戦してみるのだ。

そーいや、このゲームの音楽っ てなんかイイよね。 アクションス テージの音楽もいいけど、ステー ジクリアーのときとか、コマを動 かすときのがね。なんていうのか なぁ、文章じゃちょっと書きにく いけど、「ほにゃラカにゅりん」。て な感じでさ(わかるかっ!!)。思わ ず目をつぶっている(寝ているので はない)自分に気付く今日この頃。



★時代劇の"越後屋"のような ボスですが、目玉がブシュブシ ュッと飛び出すっ!! うおえ~ さっさとやっつけちゃえ。



STAGE2

出たなっ、きくらげヤロウ"!! STAGE2のボスの頭って、きくら げのようでしょ。これまた、グチ ョグチョのスプラッタどたま。で、 いきなり話はすっとぶが、前記し たように、なぜ"赤ずきんちゃん" なのか? これについては、編集 部で会議まで開いてしまったとい う逸話まであるんですよ。結論は、 かなり枝分かれしたので、これ!

というものがなかったんですが、 言えることは1つ!!「メーカーの ドッター(ドット絵を描く人)しか 知らないと」。そりゃそうなんです が、一体あの編集会議は何だった んでしょ。ここで、ちと文句たら たら書きますが、ステージクリア 一ごとのグラフィックをもっと多 くすればよかったのにと……。ま、 い一や。音楽がほのぼのだから。



★➡う一ん、きくらげ頭! な んて笑ってはいられないのだ。 よーく敵の弾を見てパターンを つかみ、間合いを計って攻撃だ。



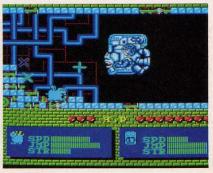
STAGE4

STAGE4!! やってきました。 最終ステージ(の一歩手前だけど) に突入だぁ。いやぁ(いなせな先輩 を気取っている) ここにくるまで には何度泣かされたことか。この ボスは今までのヤツらと違ってい て、ギトギトのメカニック野郎!! チミの最強ウェポン *ハイパーメ ガトンスーパースペシャルヘビー グレイトアタック"をヤツにおみ

まいするのだ(大ウソ。そんな攻撃 方法なぞない)。ま、これは冗談です よ。ヤツも同じくこれまでのやつら と同じように料理すればいいんで すぜ、アニキー。そして、STAGE5の ボスなんですけどね、ちとつらい かもしれないが、なーにたいした ことはない(ホントはたいしたこ とがあるのだけれども……)。今ま での経験がある。ガンバッテー!!



★⇒うって変わってメカニック なボスですね。よかったね、気 持ち悪くなくて。フィー。でも、 攻撃はキビシーぞ。健闘を祈る。





私、コンタクトレンズにしたの!

直子の代筆

HALNOTEのアプリケーションソフトの登場! 画面の中で、直子が親切に導いてくれます。ビジネス用と個人用、それぞれに追求しちゃいましょう。

カルピス、蚊、直子

夏休みだ、お世話になった先生 たちに久々に手紙でも書くか…… なんて思いつき、便箋とペンを用 意した。脇には冷たいカルピスと 扇風機。あっ、蚊がとんでる! パシッ! ……死んだ。

さて、書き出しはどうしよう。 「お暑い日が続きますが、いかが おすごしでしょうか」。あれ? *暑 い日″に*お″をつけたら、おかしい のかな……。

出だしで悩みだしてるうちに、さっきの蚊にさされたトコロがかゆくなってきて、あれ一、ムヒは買ってなかったんだっけー。そんなこんなのうちに、カルピスのグラスは氷の汗をかき、そのしたたりが、便箋の上にぽとり……えーい! もうめんどくさい。やめだ、やめだ、やめだ、やめだーっ!

■HAL研究所 MSX2 8,800円(2DD)

というような、手紙の犠牲者が多くなっている、 といううわさを聞き、こ の度、直子は飛んできま した。代筆という技術を 身につけて……。

活字ばなれの世代といっても、 何かを人にお願いするときや、目 上の人へのごあいさつ、なんてい うのは、やはり、電話一本では、 すまされません。

しかし、いざ、手紙を書くぞ! っていっても、なかなか出てこないんだ、文章が……。

「こんにちは! げんきい?」。 なんて、軽いノリでは、この世の 中、通用しないわけで、やはり、 そこが、口語体と文語体の相違。

"手紙の書き方"、なんていう本を 買いあさってみても、どの文例と、

手紙の器量は書式しだいよ



●手紙に入れたい内容にすべてに◎をいれる。 玉子の場合すべての項目に◎を入れました。

★前書きにマークを入れると、ほらごらんの 通り、仕事っぽい書式になって風格がつく!

どの文例をつなぎあわせたらいいか、わからなくなったりするものです。そんなとき、それぞれの状況に応じて、適切な手紙を書いてくれる直子は、美しい。

直子には本音を話そう

直子のすぐれたところは、人間 界の事情を、良く把握していてく れているトコ。手紙を書く本人の 気持ちに入り込んでくれて、本音 を聞いてくれる。直子の前では誰 もが素直になって、それぞれの質 間に正直に答えればいい。 例えば、人に貸したお金を返し てもらいたくて、その催促の手紙 を書くとき。

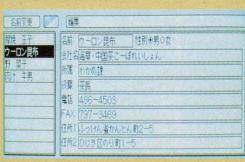
「相手は、どんな人ですか。あなたの大事な友達ですか。それともお金を借りるときだけやってくる、調子のいいヤツでしょうか?」。と、なかなか、したたかな配慮をしてくれる。

また、反対に、自分が借金をしていて、その返済に困っているときの言い訳の手紙を書くときは、「ズバリ、聞きます。あなたはそのお金を返しますか」。

ITING FOR ANOTHER

手紙の差し出し人も、登録しだい

いつでも『直子の代筆』が書けるようにするために、あらかじめ差し出し人の登録をしておかなければなりません。ここさえしっかりしておけば、"勧誘"の手紙のときなど、「お問い合わせは厚焼玉子(486-4505)まで」など、必要に応じて、連絡先を文面に取りこんでくれます。準備がカンジン。



★差し出し人リストボックスには10人分の人間の名前が入るようになっています。家族でも、会社や学校でも、皆で使える。

名前変更				
厚焼 玉子 カーロン昆布	名前 厚焼 玉子 性別○男⊕女			
野菜子肉汁牛男	会社名スクランブルと一様れいしょん 所属 国王焼き部			
W1 17)	(2)			
	FAX 797-3469			
	住所1 オムレッ区いりた町1-1-1 住所2 サニーサイドアップ州ちゃわんむしタウン1-10			
	WINE D - ATTLANTON SHOW (03.17) 10			

會住所1と住所2は、住所が25字以上になったときに使います。今回は、厚焼玉子ちゃんとウーロン昆布君の物語。

BUSINESS

ビジネスの個

PERSONAL



●見舞い、祝賀の場 合でも、仕事関係で 関係のある人には、 それなりの書き方が 用意されている。特 に"注文申込"の項目 が使える。

ごらんのようにビジネス編も 個人編も、項目的にはほぼ同じ。 しかし、日本語というむずかし い言語を操るとき、この微妙な 差が、大きなニュアンスの違い となって、表われるので注意。

➡游ぶのには、もっ ぱら個人編。人間臭 さがぶんぷんしてい る。それぞれの項目 をチェックしている だけで、いくつかの 小説が作れそうだ。

原式の代望 日前付き文集の行信はどのようなものですが? 「中の行行の選んでください				
227 3 3.0 4 4.7 4 5.5 11 6.7	66 程 7 7	11.値 度 12.計息 節かり 13.取り 消し 14.通 知 15.担 会 五子 1会	16.推销基本 17.相 註 18.故 賴 19.抗議忠吉 20.その他 1	

B:ビジネス | 編集 検索 形式 ※鉄地をやくとはまさにこの事、責社の皆様方にはお変わりございませんでしょうか。8 書きが厳しゅうございますが、責社ますますご健勝のことと存じ、お喜び申し上げま 8 暑い日が続いておりますが、いかがお過ごしでしょうか。 8 張暑難しいおりから、皆様ますますご清栄のこととお喜び申し上げます。毎度の事とはいえご無礼ばかりして相互みません。 8 立秋の保を辿え、貴社ますますご多忙のことお喜び申し上げます。 8 立秋の保を辿え、貴社ますますご多忙のことお喜び申し上げます。 8:季節では夏の終わりと申しながらまだまだ暑い日がつづきますが、責社ますますご健 8-学前では多の紹介でと中のなからまたまた目が日かってものできた。 第のほどお喜び申し上げます。 9-初秋の侯、ますますご健勝のほどお喜び申し上げます。 9-さわやかな季節となりましたが、責社いよいよご多代のほどお喜び申し上げます。い つも一方ならぬお力添えにおずかり、誠におりがとうございます。 9-秋命の侯、皆様ますますご清栄のこととお喜び申し上げます。 9-時下ますますご清栄のこととお喜び申し上げます。 會ひと月につき、約10個の時候のあいさつが用意されている。直子が、その季節にあ

編集 検索 形式 1918さが厳しゅうございますが、皆様にはますますご健勝のことと存じ、お喜び申し上 げます 8:暑い日が続いておりますが、いかがお過ごしでしょうか 8:まだまだ書いこの頃ですが、ますますご健勝のほどお喜び申し上げます。いつも一方ならぬお力添えにあずかり、誠にありがとうございます。
8:立秋の伊を迎え、皆様にはますますご多忙のことお喜び申し上げます。 立秋とは名ぼかり、暑さがつづく毎日ですが、皆様ますますご清栄のこととお喜び申 8:暦の上ではすでに秋ですが、猛暑厳しい今日この頃、皆様にはいつもながらお変わり 8:季節では夏の終わりと申しながらまだまだ暑い日がつづきますが、ますますご健勝の ほどお喜び申し上げます 9.初秋の侯、ますますご健勝のほどお喜び申し上げます。 9:さわやかな季節となりましたが、いよいよど多性のほどお喜び申し上げます。いつも一方ならぬお力添えにあずかり、誠にありがとうございます。 9:秋冷の侯、皆様ますますご清栄のこととお喜び申し上げます。

★上の"分野名"も、こちらの"時候文"も、自分の思う通りに修正や編集ができま す。また、ユーザー独自のオリジナル基本文書も作って登録しておくことも可能。 わせて選択してくれるので、中から選ぶ。8月分を大型ウインドーに表示させた。

と、鋭く聞かれるので、 「失礼な! 返すにきまってる」。 って答えてもいいし、

「踏み倒す」。

って答えてもいい。あとは、直子 が、当たらず障らずのうまい表現 でまとめてくれるわけ。

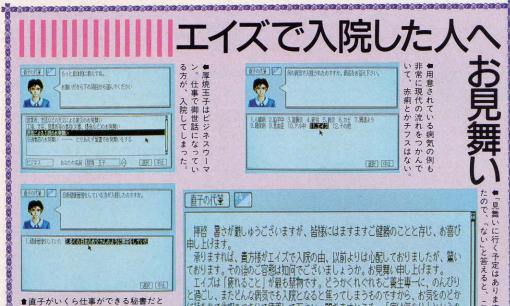
うん、いい女は仕事ができる。 文面が画面に現われるまで、数 秒待たされるが、文句を言っては

「ちょっと、待ってね。そんなに あせらないで!

って怒られます。

いけません。

旅行会社の営業マンをしちゃっ てる人などは、"旅行の勧誘"なん ていう項目を活用するといいので はないでしょうか。仕事に使うと きは、気持ちが伝わるように、直子 の作った文章を手書きにした上で、 ダイレクトメールにするといいか もね。その分、気持ちが伝わりま す。営業成績をあげてくださいま せー。



しても、アメリカには連れていけない。

いいかげんに打ち込んでいる

と、ちぐはぐな文面ができるの

も当然。一瞬"ふく笑い"をや

っているような気になった。

直子の代望」「何の病質で入院されたのですか。病名をお答え下さい。 1. (最終 2.162中 3.直接炎 4.接着 5. 株交 6.カビ 8. 観察前 9.食血症 10.アル中 10.アアル 12.その他 7. 田さよ> 國田田

いて、赤痢とかチフスはない非常に現代の流れをつかんで年用意されている病気の例も

たの で 行く予定は と答えると、 あり すか」と直 んな文面 ができた 子が聞

直子の代筆

拝啓 暑さが厳しゅうございますが、皆様にはますますご健勝のことと存じ、お喜び 由し上げます。

承りますれば、**貴**方様がエイズで入院の由、以前よりは心配しておりましたが、驚い ております。その後のご容憩は如何でございましょうか。お見舞い申し上げます。 エイズは「疲れること」が最も禁物です。どうかくれぐれるご養生専一に、のんびりと過ごし、またどんな病気でも入院となると焦ってしまうものですから、お気をのどかに持たれて休暇のつもりで療養して下さい。聞きますところ、「病は気なり」というのは医学的にも事実であり、実際にリラックスをすると免疫は高まり、血圧などは下がる

とのことです。くれぐれも精神的に楽な気持ちになって頂きたいと存じます。 いずれ一度お見舞いにお伺いしようと思っていますが、枕辺をお騒がせするのもいかがなものかと存じ、今しばらく日数を経てからお見舞いに参上したいと存じます。時節 柄十分ご養生なされ、一日も早くご全快のうえ、以前にもまして存分にご活躍なされま



愛は千変万化よ

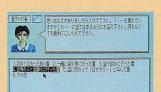


ビジネス編のオフィスラブの 項目もなかなかいけるのですが、 こちら、個人編の "デートの誘 い"。プログラムを作った人を想 像しながら、読んでください。

似体験も可能?



★この、名前のかたより! ゴクミを 無理して最後にいれた。男の見栄です。



★貧弱な思いでしかないので、ここは ★この他、「今度のデートは何回目です "その他"の項目にそれぞれ書くこと



か?」とか、直子は好奇心旺盛だ。

直子は時クカマトト

すぐれ者の直子も時々、泣きご とを言ったりすることもあります。 例えば"デートの誘いを断わる" という場合、

「このような手紙を書かなくては いけないのは辛いです。直子はと らば一ゆしたいわ」。なんて、つぶ やかれてしまう。そんなときは、

お聞いだから下の項目から進んでください

直子の代望 ■ おっと具体的に教えてね。

第30名のはいません方面を出す目ました 第30名の経過するのが手を向けません。 注意した方面を影のも(日子を軽く)

機械のくせに、生意気なことを言 うでない、って言ってやらなきゃ いけない。そうすると、「断わる理 由に、女房がお産したから、なんて いうのはどう?」なんて、いきな り大胆になってくれます。いつで もこちらの意志は明確に!

さて、こんな風に、内容がより プライベートになってくると、直 子もガゼンはりきりだします。

『直子の代筆』のカキョウが訪れ るのは、事態が愛におよんでから、 と言っても過言ではないわけです。 そのパターンも様々に用意されて いて、すべてのケースを体験して みるべキ!



拝啓 ひばりさん、お元気ですか。

からりと晴れた青い空、わきたつ白い雪、君に会いたい気持ちがこみ上げて来ます。 今君はどうしているのでしょうか。8月の空がまばゆく思じられます。あの日、近所の 人と盆踊りに行った事を覚えていますか。

要それはせつなく、恋それははかなく、夢それは幻。

君の事を思うとそこはかとなく胸にこみ上げてくるものがあります。青春は短くて・

袖ふれあうも多少の縁、又これからも何かと親しくしていただきたく、一度ゆっくり とお話してもできたら、と思います。もし宜しければ今度の日曜日お会いできませんか。 はとバスの東京巡りに行きましょう。

ざけるなあ!」

れをからかい

半分に友達 てことになるけど

にや

と2人きり

作成終了 伸 も手か な

笑わせるつもりで、文面にすると、なか

なかなか説得力が

★個人編の"慰め"の項目には様々な

あなたの名前 厚焼 王子 一一今



★どれを選んでも美しくまとまりそう 自分の世界にはいりこめるって素敵?

有子の代 3	
この特をプ	ログラマから一つ程度があります。 リントプトルでその低くかつあたりするのです。そう、低をクシャクシャ 高かつけて、、この様に独てて下さい。そのとち見れてはならないことは に包ち一様に指するのです。そうすれば、関目からまた乗しい日々が活れま
注意 丸动	た動を描てる際に決して燃やさないで下さい。火事になったら大変です。
c file	Will then

プログラマーからの ★読めるかな? 提案。中島雪見さんがでてくるのだ。

直子に自分の恋の進行状況を話 しているうちに、妙に勇気がわい てきたりするケースも十分ありえ

そう。

失恋のときってどうにもこうに も、いたたまれなくなるものです。

日記に書くのも暗いし、友達に泣

きつくのも恥ずかしいし。そんな とき、無心になってキーボードを たたくと、救われるかもしれない。

直子の代等 向き合ってる もう 泣き言を 言うのはやめなさい あの日の出会いは 夢の中の出来事 間違いに思えてしまうわ ねえ 初めての言葉を 忘れないでいてね 落ち込むのがば だれかがきれいといってくれたことなんか あのとき限りの夢 花時計の花なら明日咲く 枯れ木も山のにぎわい でも私の夢は ヤン坊 マー坊 天気予報 明日から一人ぼっち また淋しくなってしまうわ ヤン坊 マー坊 天気予報 いつでも一人 中止

実践」デート編!

最後に。

「いくら、こういう便利な機械が でても、僕は僕なんだから、ラブ レターくらい自分で書きますよ。 下手は下手なりに、思いがつうじ るんだから」。

と、フンガイしているキミに直子 の別の活用方法を伝授しておきま

実際に、彼女に思いを打ち明け て、デートの日がきまったとしま す。しかし、どこで待ち合わせを するのかとか、一体、彼女とどこ へ行くのかなど、問題は山ヅミな わけです。

そんなとき、直子の示してくれ る例は、なかなか具体的。

例えば、"あこがれの彼女をデー トに誘う"編では、デートの行き先 として、

- ●赤坂の料亭
- ●青山のスナック

CONTRACTOR OF THE PROPERTY OF

今さらのごとく不倫がテーマ。 何と、ビジネス編に入ってます。 その他"の項目を選ぶと、オフィ スラブが2種類入っていて、妻子 ある男性から部下の女性へのパタ ーンと、女性から、あこがれの上 司へのパターンがあります。体験 したことのない人も、もし自分が そういう立場になったら……と真 剣に取り組みましょう。



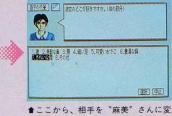
★「山田邦子のことね」って言ったら 「向田邦子かもよ」って言ったアイツ。

WE THE

爾軸



★いきなり……。



更します。夢は大きい方がいい。



★そ、そんな……。



★今晩のデートに誘うため、今ごろ手 紙を書いている人もかなりせっかち。



★じゃあ、何で、そんなトコで待ち合 わすの?



★「予約って必要なの?」、「きっと、 そこは待ち合わせだけなんだろ。」



直子の代室

前齢 麻美さん、私はどうすればいいんだ。君のきれいな髪を考えただけでもう眠れ なくなってしまう。私は、妻子ある身だが、麻美さんさえいてくれれば他になにもいら ない。君さえまければ、私は妻とわかれてもいいとさえ思っているんだ。仕事をしてい るときの君は美しい、、君をこの縁に抱きしめたい。どうか私の心を悩ませないでく れ。ホテルに部屋が取ってある。今晩、目里エンペラーで7時に君を待っている。 熱い思いを書のなかへ、、、

> 昭和64年8月8日 ウーロン昆布

> > 作成終了

中

昔り

石は、麻美ちいうのは、気が 気が 気がきいてるかもこと、めでたくデー 草 口々 に成功

●六本木のディスコ

- ●映画
- ●ドライブ
- ●プロ野球観戦
- ●大相撲観戦
- ●盆踊り
- ●花火を見に
- ●上野へトントンを見に など、結構参考になる(?)ネタもそ ろってる。また、
- ●その他

という項目を選ぶと、自分の好き なアイデアをワープロで打ち込め るようになっているので、ここに 私も、女性としての立場で、誘っ てもらいたいデート先を記してお きます。ちなみに、社会人4年目 の女ですが、高校生のころの気分 も思い出して……。

- ●横浜の中華街
- ●月島のもんじゃ焼き

- ●新宿のオールナイト映画
- ●夜のファミリーレストランでド リアを食べる
- ●神戸の夜景を見に連れてって! だんだん、私利私欲がでてきそ うなので、ここらへんでやめとき ましょう。

あっ、それから、おまけとでも いいましょうか、個人編には、詩の 創作"も入っていて、

- ●青い海
- ●青い空
- ●緑の草原
- ●静かな森
- ●美しい女性

の5項目の中から好きなテーマを 選べます。ただし、自分の性格を しっかり打ち込まないと、詩はで きないので、そこんとこヨロシク。 明かるいか、暗いか、変な性格 かを正直に言うこと!

直子の矛盾を公表し ようと、筆者はオフィ スラブについて鋭く迫 ってみた。2人がそう いう関係になっていな いとき、男がホテルの予 約をしていたらどうな るか。また、深い関係 の2人が健康的に渋谷 のハチ公前で待ち合わ せたらどうなるか。捜 査は失敗に終わった。

直子の代学

前線 明報され、記はどうすればいくんだ。他の可能があてきる考えただけでもう躍れなくなってしまう。 私は、妻子ある身だが、明確さんさえいてくれれば他になくさいない。 世まる おんせい こうしゅう こうかん は悪した いっとその およりい 、一巻をつめ、一巻しか、大きりのおより、一巻とのない。 それである しゅうい こうかんかん はませんいでくれ、ホテルに野屋が取ってある。 今後、いつものホテルのロビーで 7時に着を待っていま 熱い思いを書のなかへ、、、

昭和64年8月8日

★2人の関係が文面に表われないため、「いつもの ホテル」という言葉がそれほどおかしくない。

前部 ルタ子さん、総はどうすればいいんだ、豊の豊富な線を考えただけでもう暇れなくなってしまう。私は、妻子ある身だが、ルシイさんさえいてくれれば他になけるいっという。 現まえまければ、紅海をとわかれてもいいとされ思っているんだ。 仕事をしているとどのお建えいい、しかしかの日の後の登場もっと美しかった。とうかは企会を設まれている人だ。明会、ハチ公前で5所に君を行っ 執い思いを思のなかへ、、、

作成終了

草り

★これだと、いくらハチ公前で待ち合わせても、 ただ映画を見るだけのデートだとは思えなくなる。

先月号の付録はどうでした? なかなかよかったで しょ! で、今月もノリにノッて徹底解析しちゃう のだ。きっと今頃、「あー、ここわかんない」と頭を 悩ませているキミのお役に立てたらこれ幸いっ!!

■日本ファルコム MSX2 7,800円(2DD)



魔法の説明だ

イースの本を6人の神官に戻したとき、6つ の魔法が使えるようになるのだ。前作にはな かったこの要素を詳しく紹介してしまうのだ。



力を司る神官"トバ"の魔法。精神波を集中し て焼けつく鋭い炎に変える唯一の攻撃用の魔 法だ。ほとんどのモンスターに効きめがある が、効かないモンスターが2種類ほどいる。



光を司る神官"ダビー"の魔法。ライトといっ ても、暗いところを明るくするわけではない。 人間の目には見えない数々のものを見るため に使うわけ。いや一役立つんですよ、これが。



大地を司る神官"ハダル"の魔法。一度訪れた 町や村なら、どんな場所からでもビューンと 戻ることができるのだ。"ウイング"というア イテムと同じ効果を持つこの魔法も役立つぞ。

タイムストップ



時を司る"メサ"の魔法。すべての時間を止め ることができる。 もちろんモンスターだって ストップしちゃう。ただ、マジックポイント をドバーッと消費してしまうんだわ。あらら。

テレパシ-



知恵を司る神官"ジェンマ"の魔法。これを使 うと、"聖なる生物"ルーに変身できるのだ。 つまり、アドルがモンスターになってしまう わけ。モンスターとおしゃべりもできるのさ。



心を司る神官"ファクト"の魔法。人や動物、 そしてモンスターなどすべての生き物の心に 作用するといわれているが、具体的な効果は よくわからない。"シールド"だから……かな。

月も、紹介とマップでイース川に迫るつい

武器とアイテムの紹介だあ



強い武器を売ってるところがあるら-・ ・ ここに紹介した武器や防具は、

ランスの村で

武器を売ってるところがあるらしい。

ショートソード



小さいながらも、切 れ味はよいぞ! 廃 墟のモンスターくら いなら、これでエイ エイとやっつけられ るのだ。そんなとこ (100G)

ロングソード



ショートソードと同 じ金属で作られてい るのだが、長いぶん 攻撃力がアップして いるのだ。できるだ け早めに装備したい よね。 (1,000G)

タルウォール



東方の国からイース に伝わった剣だ。高 くたって攻撃力はパ ワフルそしてファン タスティック!! 早 くお金をためて買お (5,000G)

チェインメイル



鉄の鎖を組み合わせ て作ったヨロイだけ に、防御力はあまり 高くない。でも、レ ベルの低いうちはこ れで十分だ。とても 軽いしね。(200G)

ブレストプレイド



ロングソードを装備 するようになったら、 ぜひ手に入れたい。 胸から腰にかけて頑 丈な鉄で覆われてい るぞ。ちょっと高い けどね。 (2,500G)

プレートメイル



重い! 高い! と 書くと全然よくない 防具のようだが、と ても丈夫なのだ。ぜ ひ装備したいけど、 高いんだよなぁ、と ても。 (10,000G)

ウッドシールド



読んで字のごとく、 木でできた盾。チェ インメイルが買えな いうちは、これのお 世話になるでしょう。 ないよりマシってと こだね。 (100G)

スモールシールド



鉄で作られているの で、ウッドシールド よりはましだけど、 できることならもう 少し貯金して(?)、 ラージシールドを買 いたい。 (1,000G)

ラージシールド



スモールシールド同 様、鉄でできている けど、大きいので防 御力も強くなってい るのだ。あー、ノド から手が出るほどほ しいぞ!! (8,000G)

スの本



前作でアドルが精根 こめて(?)集めた古 文書。イースの6人 の神官たちが、それ ぞれの子孫に残した。 全部そろうと、大き な力が生まれる……。

ウイング



背中につけると空を 飛べる、わけではな い。リターンの魔法 と同じ効果のあるア イテムだ。廃坑に行 くときは持っていこ (100G)



体力を最高値まで回 復してくれる、とて も重宝するアイテム だ。ひとつしか持て ないのがチョット不 便だけどね。でも安 いしね。 (30G)

生命の薬



この世にたったひと つしかないといわれ ており、値段も目が ボョーンと飛び出る ほどだ。でも、一度 死んでも生き返れる のだ。(60,000G)

ロダの実



口にすると頭がスッ キリ! マジックポ イントも一挙に回復 しちゃうぞ。地面に よく落ちていて、-度に1個しか持てな いのだ。う~む。

精霊の衣



こいつを身につけて いれば、ジーッとし ているだけでヒット ポイントが回復する のだ。ぜひほしいと ころだが、どこにあ るんだろう。おーい。

クレリアの指輪



黒い真珠から作り出 された指輪だ。黒い 真珠は、強力な魔力 の源なのだ。これを 身につけると、魔力 が働くらしいのだ。 どんな魔力なの?

やすらぎの指輪



これがあれば冒険が とても楽になる。な んでもマジックポイ ントの消費量が半分 になるんだ。魔法を ひんぱんに使うとき はアリガタイんだ。

鷹の彫像



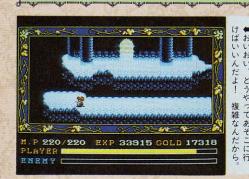
鋭い目、それはまる で獲物を狙うがごと し、といったカンジ の鷹の彫像。ファイ アーの魔法と一緒に 使用するといいのだ。 で、効果はいかに?

ない地面に落ちてたりするものもあるのだ。ほか、宝箱でも手に入る。なかには、さりげアイテムはジェイドの店で売っているものの か、宝箱でも手に入る。なかには、さりげイテムはジェイドの店で売っているものの





氷の面も見せちゃう!



廃坑での死闘を終えたら、次は 氷の面(ツウな人は"アイスの面" と呼ぶそうだ。またひとつ、勉強

になったね)がキ ミを待っているぞ。 廃坑はナカナカ複 雑な迷路になって たけど、氷の面だ って負けちゃーい ない! むしろ道 の入り組みかたは ここのほうが上な んじゃないかな?

で、今回は大きく2つに分けら れる氷の面の、ひとつめだけを紹 介してしまうわけだ。といっても、 具体的に「ここにはアレがあった りするんですよ、ダンナ」というよ うな説明がありませんね、また。 でもこれには理由がありまして、

ひとつは、プレイヤーにアイテム を発見する楽しさを味わってほし いということ。あまり詳しく載せ てしまうと、なんだか大きなお世 話みたいだしね。それともうひと つは、少なくとも氷の面では詳し い紹介は必要ないんじゃないか、 ということです。プレイしている 人はわかると思うんですけど、見 ためより広くないんです、ここ。

だから、ある程度のマップを載せ て、それを参考に歩き回ってほし いのです。わかりましたか?

ところで、ここでの注意点です が、とある階段の後ろの氷壁に隠 し诵路や隠し部屋がある。もちろ ん、そこには重要なアイテムや先 へ進むための道があるので、がむ しゃらに探しまくってみよう。レ ベルを上げるのもお忘れなく!





ジャーン、やってきましたよ。 第2のデカキャラは強い! もう ムチャクチャでんがな。現われた ときはアドルとそれほど変わらな い大きさなのに、急にデカくなる のだ! そう、コイツはジャンプ しているのだ。それもケタはずれ のジャンプを! ヒャ~!

コイツはジャンプしたとき、小 さな分身をドワーッと四方八方に まき散らす。もちろんそれに当た るとダメージを受ける。コイツに



★どこにデカキャラがいるんだよおー! デカキャラさーん、出ておいでー!

ダメージを与えるには、着地して いる間に、ファイアーの魔法をブ チかましちゃえばいいわけ。小さ いときなら、縦からでも横からで もダメージが与えられる。

で、だ。具体的な必勝法として は2つある。ひとつは、着地して いるときにバシバシ攻撃し、ジャ ンプをしたら、ある程度分身の移 動軌道を予想しつつ、画面のスミ に退避する。その繰り返しでOK!

そして、もうひとつの必勝法。 前述したのは、ちょっと時間がか かるんだけど、次の方法で戦うと ちょっと時間が短縮されるのだ。

まず、デカキャラと縦にならび、 攻撃する。ジャンプしたら、分身 に当たらないように、左右どちら かに移動しつつ、上または下ヘア ドルを動かし、またデカキャラと 縦にならぶ。このリピートなのさ。



さぁ、氷の面のデカキャラを倒した ら、さらに奥へと進むのだ。それい!

氷の面の次は、まるで逆の世界、溶 岩地帯にたどり着く。ここの地形はそ れほど複雑ではないので、とくにマッ ピングする必要はないんじゃないかな。 でも、ちょっとしたトラップがあった り、けっこうトリッキーだったりする。 ここではまず、テレパシーの魔法で聖 なる生き物、"ルー"に変身してモンス ターと話をしよう。ウッハウハな情報 が入手できちゃったりするんです。



★うへ一、暑そう。モンスターも強いし。でも ここには村があるんだよー。本当なんだから。

お次にひけぇしはぁ(歌舞伎風)、サ ルモンの神殿。ここでかなりの人が悩 むだろう。私もグッタリでしたからね、 ここは。神殿自体も広いが、地下には 水路もあるし、おまけにその水路だっ てメチャクチャ広く、迷路のようにグ ニャグニャしてるのだ。ここが最大の ポイントなんじゃないかな? まさに 想像を絶するといっても過言ではない! 言い切っちゃうぞぉ。ただ、広いだけ あってアイテムもたくさん! それも みんな重要なんですよ、エンディング



★だれだよ、こんな建物を設計したヤツはっ! こではみんな泣くんだろうなぁ、きっと。

にたどり着くためにはさぁ。そうそう、 話は変わるけど、この『イース』』には、 ミュージックモードがあるのだ。あの 美しい調べが、キミの思いのままに聞 けちゃうんですよ。へへ。まぁ、その 方法は教えないけど、どこかにいるモ ンスターが教えてくれますよ。これが ヒントね!

あとは鐘つき堂だ。ここのグラフィ ックはファンタスティック! ぜひ自 分の目で確かめてくれい!! もう、筆 舌に尽くしがたいんだぜ~。



★ついに来ました! さぁー、感動のエンディ ングへ……といいたいけど、じつはねぇ……。

怪獣大戦争

決死の原子炉防衛作戦

東京湾に怪獣出現。地球防衛軍はただちに全軍 出撃せよ! そんなノリの怪獣退治シミュレー ションだ。近未来における防衛軍とマッドサイ エンティストの、白熱した原子炉攻防戦を勝利 するためのノウハウを徹底解析してしまうぞ。

T.D.F.とは?

TERRESTRIAL DEFENSE FORCES. つまり、地球防衛組織のこと。ウルト ラ警備隊や科学特捜隊、そして、あの TACやMATのように、私たちの地球に 緊急事態が発生したとき、すばやく出 動し、その事件を処理する命しらずの 精鋭たちの部隊のことだ。

しかしついにその緊急事態がおこっ

DATAWEST MSX2



●巨大怪獣に挑む戦車がかっこいいタイトルデモだ。

てしまう。われわれの地球に音をたて て、襲いかかってきたのだ!

199X年。悪魔の天才科学者ドクター スルーは、自分の持つバイオテクノロ ジーを結集させ、核エネルギーを吸収 して成長、増殖を図る恐るべき超生物 兵器を創造したのだ。まさにモンスタ ーといえる巨大怪獣。ドクタースルー はそれを使い、各国の心臓部、核分裂 型原子炉を壊滅させ都市の機能をマヒ させたのち、全世界を自分の物にしよ うとしている。地球があぶない!

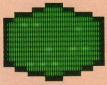
このまま手をこまねいて見ているわ けにはいかない。君たちしかいないの だ、緊急出動! 戦え、ぼくらの地球 防衛組織、"T.D.F."!



★にっくきドクタースルー。ヤツの野望は世界 征服だ。悪の天才科学者はそうこなくちゃね。

まずは戦場を知るべし!

これはT.D.F.に限らず、シミュレーションゲームにおい ての基本は、まず自分が戦う場所を熟知することなのだ。



緑が美しい平地

この土地は各地上兵器 の移動力をほとんど消費 せずに行動できる。だが 防御力はゼロだぞ。



高くて険しい山

イエローシール以外の 地上兵器は通行不可。防 御力も高く、怪獣もここ を通れるから危険だ。



木の生い茂る森

近未来にも自然はちゃ んと存在する。ここは移 動力をかなり消費させら れるが、防御力が大。



広くて大きい海

怪獣の原産地。ここで 怪獣が増殖する。早期発 見が望ましい。駆逐艦と 空中兵器以外は通れない。



車両用の道路

移動しやすく兵器の移 動力を最大限に活用でき る。その半面、平地と同 じく防御力は無しだ。



核燃料の貯蔵庫

原子炉から核を抜いた らここへ運び込もう。怪 獣の被害を最小限にくい 止めることが先決だ。



高層ビルの街

人々がここで働き、生 活している。移動力はほ とんどいらない。防御力 は平地よりはある。



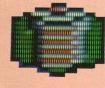
原子力発電所!

怪獣はここを狙って攻 撃してくる。破壊されれ ば核汚染が広がるので早 急に処置しよう。



ガレキの荒れ地

自然が生んだ荒れ地。 土砂や岩で移動が困難な うえ、防御力もまったく ない。ここは避ける。



兵器を送る基地

最初にユニットを配置 する場所、怪獣はここも 狙ってくる。海に面した 基地は要注意!

ユニットの戦力を知るべし

両軍の戦力を熟知し、もっとも効率のよい戦いをする ことが勝利へのカギ。互いの戦力を確認しよう!

91式甲型



移動力、防御力が とくに高いのが特徴なのだが攻撃力が ないので、質より量でかかろう。

MF366MKIラング



砲と呼ばれている。 91式より移動力が 劣るのだが、そのぶん攻撃力が高い。 が、防御力はいまひとつ。

SSM-09エスカルゴ



攻撃力を発揮するが、空の敵には効果 がない場合がある。うまく使え!

SAM-88アナコンダ



等の性能を持つ。 こちらは対空車両

なので地上や海中の敵には効果がない。 移動力、防御力も低いから注意。

ボイラーメーカー隊



ただF-29と駆逐艦は基地以外で補給は 受けられないので注意せよ。



搬も可能だ。地形により、大幅に行動 を制限される。工兵隊は活用しよう。



隊だぞ。移動力が小さいのでトレーラ 一に乗り込み目的地へ運んでもらおう。

F29スーパーホーク



対核汚染用クリーン爆弾を装備できる。 弾薬の補給に時間がかかる。

駆逐艦白雲 [型



できる。攻撃力、防御力はいまいちなのが残念!

SH-99対潜へリ



るものの、対潜用ブイソナーで海中の 敵を索敵できる能力がある。

AH103バウンド



持つ地上攻撃ヘリ だ。第一段階の怪

獣などは一撃で倒す。数がへったらま めに補給をし、全滅はさける!



誕生したばかりの第一段階ではまだ弱 い! 海中及び地上を移動、攻撃します。 こいつは攻撃ヘリで一撃! なのだ。



第一段階より強力になった怪獣。海中、 地上での移動力が高くなっている。ちょ っとてこずるやっかいな敵だ。



第三段階では怪獣は変身し、なんと翼 がはえてしまう! 移動は陸海空すべて に及ぶぞ。対空兵器で応戦するべし。



でた! 第四段階では翼が取れて海中 に隠れるようになる。しかも第一段階の 怪獣を生むようになり、パワーも爆裂!

T.D.F. 実戦講座 初級編!



ユニット、配置!



★グランジェラスが原子炉を狙う! 前戦はこのように強力な兵器で固めよう。 これだけいれば、この発電所は安心だ。



★急いで守るべき発電所がないときは、 補給車をいっしょに配置するのを忘れな いように!燃料、弾薬切れはツライぞ。

このゲームを始めて、まず 最初にしなければならないこ と……それがこのユニット配 置だ。『怪獣出現! T.D.F.は ただちに出動せよ!"のメッ セージとともに出撃するユニ ットを各基地に配置する。そ こで注意しなければいけない のが、どのユニットをどこに 配置するか、ということだ。

基本的に怪獣や発電所の近 くの基地には即戦力の戦闘へ リ、対地戦車などをかためて、 戦場から若干はなれた地形の 場所には移動力のある戦闘機 を配置しよう。そして補給車 も1台はいっしょに配置する。 忘れないようにね。

SUPPLY、補給!

基地に配置が終わったら、次 は各兵器の弾薬や燃料の補給だ。 配置がすんですぐに移動や攻 撃をしたがる人がいるが、それ は大変危険なことなのだ。どん なに燃料や弾薬を積んでいよう と、ありすぎてこまるものでは ないので、何をするにもまず、 補給を忘れないように!



★戦闘機は装備するミサイルを選択で きる。まだ原子炉が汚染されてなけれ ば、迷わず通常ミサイルを選ぼう。

怪獣に破壊されて数が減って いる部隊は、基地で補給を受け るごとに最大で2機の追加をも らえる。これを利用し、怪獣に やられて破滅寸前の部隊は、早 急に補給を受けよう。

また、海上で燃料切れのヘリ は駆逐艦でしか補給できないの で、燃料の残量には注意しよう。



★怪獣に叩きのめされて、数の減った 部隊は一時、基地に避難して残機を補 充しよう。全滅はぜったいに避ける!



MOVE、移動する!

ユニットの配置と補給が済ん だら次は各部隊の移動だ。

移動は2種類あって、通常移 動と、索敵移動がある。通常移 動はどのユニットでも燃料のあ るかぎり、その移動範囲内を自 由に動き回れる。もちろん地形 によって行動を大幅に制限され るユニットがあるので移動に失 敗したな、と思ったらESCを押 して移動のやり直しをしよう。

移動するときのコツとして、 まず、怪獣をどういう順序で攻 撃するか、を考える。つまりい きなり弱いユニットで攻撃をし かけても被害が大きいだけなの で、その怪獣に強いユニットで 攻撃し、弱ったところで弱いユニ ットでとどめをさす、というパタ ーンが一番望ましい。やみくもに 攻撃をかけても自軍の被害がひろ がるだけだ。考えて移動するべし。 またそのユニットの燃料の残りも 気にしてほしい。戦闘機が海上で

燃料切れになれば、もうどうしよ うもない。ヘリのユニットなら駆 逐艦で救助可能だが、そのぶん怪 獣探索が遅れてしまう。くれぐれ も移動する前にチェックするべし。

そして補給車の移動は一番兵器 にめんした場所に移動させること も重要なテクだ。

まあ诵常移動においての注意は それくらい。次は索敵移動だ。

索敵移動というのは駆逐艦と フライングシーカーのみ可能な、 海中を探索しつつ移動する行動 だ。怪獣も最終段階になると海 中に隠れながらどんどん増殖し てくる。その前に見つけて叩け。 それから索敵移動はESCがきか ないのでやり直しは出来ないか ら要注意。索敵を決めたら目的 地を決めて、慎重に行動しよう。



うな獣 弱

逐艦と対潜

ATTACK、攻撃する

さあ、補給もすんだし、移動 も終わった。そう、あとは攻撃 あるのみ! というわけで、正 しい攻撃方法を教えてしまうぞ。 まず攻撃順序は移動の所でも 書いたよね、まずその怪獣に対 して強いユニットから攻撃をす る。つまり地上怪獣グランジェ ラスやマジェラスだったら戦闘 ヘリや対地ミサイルランチャー で攻撃を加え、空中怪獣アンジ

ェラスだったら、対空ミサイルラ ンチャーや戦闘機で攻撃を加える ……という具合だ。そうすれば味



★対地ミサイル命中。こいつが一番強力 な兵器だ。さすがの怪獣もたじたじだね。 方の被害は最小限に抑えられるぞ。 やってみてね。

戦闘をする前にF9で怪獣の生命 力も確認しよう。まだ元気な怪獣 に数の減った戦闘機では勝ち目は ないのだ。確認をおこたるな!

最後に大事なことを書こう。 最後の怪獣、ニグラスはたいが い海中に隠れている。つまり陸 上兵器を活用できないのだ。後 は空中兵器が全滅しないように 根気の勝負だ。まけるな! 声戦は大成功



●勝利の一瞬。怪獣を 一匹倒すごとに表示さ れる。最後の一匹まで ゆだんしちゃだめだ。

その他、大事なこと

以上の繰り返しでゲームは進 行していく。初心者は番号の小 さいマップから攻略していこう。 マップは数が大きくなるほど海 が大きく、複雑になってくるぞ。

それから原子炉を怪獣に破壊 された場合、その場所を中心に 核汚染がどんどん広がるので一 番近い基地にトレーラーとイエ ローシールを配置し、そこへ急 行して原子炉を密閉しよう。そ のさい、核汚染地帯は地上兵器 では通行不可なので、もし道が 閉ざされて原子炉までたどり着 けない場合、戦闘機のクリーン ボムを散布して道を作るべし。 でもたとえ空中兵器でも核汚染 地帯にユニットを置くと、次の ターンには放射能で全滅してし まうから要注意だ。



★無念、原子炉は全滅。でも"ドジ" はないじゃない、がんばったのに。

次に増援について。ユニットが 怪獣にやられて全滅した場合、7 ターン(つまり7回自分の順番が 回ってくること) たてば、増援部 隊が到着する。この部隊は通常の 半分の数しかいないので、各基地 で、いっぱいまで増やすこと。

各兵器は怪獣を倒すごとに経験 値があがるので、これをうまく利 用しよう。弱い駆逐艦などは、死 にそうなグランジェラスを倒して、 経験を積ませて強くするのだ!

- ➡T.D.F.の基地が大破! こうなると補給も配置も 出来なくなるのだ。
- ■やった! ついに怪獣 を一匹残らず倒したぞ, やはり頭脳の勝利だな







このT.D.F.はボードゲームでできなかった処理 をみごとパソコンでやってのけている。ボードゲ ームファンは一度遊んでみてほしい。

マニュアルが難しいとか、操作がめんどくさい とか、初心者にはとっつきにくい感じもあるけど、 はまる人は徹夜ではまるゲームまちがいなしだよ!



★ミサイル発射! どうです、この雄姿。たのも しいかぎりでございますな。いったれいったれ!



★な、なさけない、一番弱い怪獣に沈められてし まった。やはりムリは禁物といえましょう。



■コンパイル MSX2 980円(2DD)

DISC STATION

あれっ、ヒトケタ値段を間違えたのかな?な~ん て思ってしまうような超低価格。わずか980円で刊行 された、ゲームあり読み物ありの新雑誌ディスクス テーションの中身を、ドーンと公開しちゃうぞ。

磁気式メディア刊行物の 正しい読み方大公開

コンビニエンスショップを中心 に、最近売れに売れてるのがビデ オマガジン。980円や1,980円とい ったお手頃価格と、女の子あり、レ 一スありの日替わりメニュー的な 内容が受けてるみたいだ。テレビ の面白いエッセンスだけをギュっ としぼりだして、1本のビデオに しちゃったわけだから、ブームに なるのも当然かな。

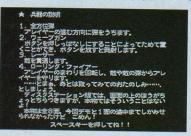
そんなノリをMSXの世界にも取 り込んじゃったのがディスクステ ーション。新作ゲームのテストプ レイあり、アニメちっくなイラス トありと、みんなの気になるもの ばかりが詰まっているよ。話題の ゲームをまずディスクステーショ ンでプレイして、それからお店に ソフトを買いにいく、なんて人も でてくるんじゃないかな。

まずは目次を開きましょ

ディスクステーションの 起動方法は、マシンにセッ トして電源を入れるだけ。 タイトル画面が表示された らスペースキーを押すと、 表示されるのがコンテンツ (つまり目次)だ。さーて、 どの記事から読もうかな。



マニュアルも載ってるよ



2ページ目をめくると、 テストプレイできるゲーム の説明が出てくる。なんと 後で紹介するアレスタなん か、特殊弾の説明まで載っ てるもんね。どっかの雑誌 の『徹底解析』のページみ たいだね。

★プールの中にサ

BGAだとか……

こーゆーのを読者サービスとい うのかな。Back Ground Artと名 前がついてるけど、早い話がピン ナップ。かわいい女の子が、水着 姿でニッコリ微笑んでるよ。でも、 ランダーくんやテーブルの上のデ ィスクがコンパイルらしいな。

FMPACも徹底解析(!?)

メがいるみたいだけど……。

松下電器から発売された、FMパ ナアミューズメントカートリッジ。 もうみんな知ってるよね。こいつ

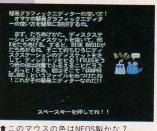
をMSXにセットすると、 ゲームの効果音がドギュ ーンドギューンとド派手 になる魔法の箱だ(とい っても、FMPAC対応の ゲームに限るけどね)。そ の魔法の箱を、徹底解析 しちゃったのがこのコー ナー。わかりにくいFM音

さしく解説されてるよ。そうそう、 このディスクステーションもFM-PAC対応なんだぜ。



源やS-RAMのことが、や ★『じゅげむじゅげむのFMPAC』がおかしいね。

苗きコンテストに応募しよう



★このマウスの色はNEOS製かな?

ここは、いわゆるイラストコー ナー。それも当然、MSXで描いた イラストってことになるね。 なん とディスクステーションには、オ マケで簡易グラフィックエディタ が付属してるので、これで絵を描 いて応募すれば、次の号にキミの イラストが載るかもしれないよ。

アレスタがプレイできるぞ!

コンパイルが自信を持って発売 した、超高速スクロールシューテ ィングのアレスタ。そのオープニ ングデモと1面の途中までが、そ っくりそのまま入っているぞ。途 中までとはいっても、アレスタの

> マップは異様に長い ので、普通のゲーム の1面分くらいは十 分楽しめるハズだ。 反射神経がイマイチ なんて人だと、これだ けでアレスタを堪能 しちゃったりしてね。



ムの予告もバッチリだね

ファンには気になるゲームの新 作情報も、ディスクステーション はしっかりとフォローしている。 今回掲載されたのは、9月に発売 が予定されているブレイン・グレ イの『ラスト・ハルマゲドン』と、

ウインキーソフトの『あかんべド ラゴン』。雑誌と違って、モニター 画面にグラフィックが映し出され るのが強みだな。これで毎号5~ 6本のソフトが載るようになった ら、いっぱしの情報誌じゃん!

ラスト・ハルマゲドン



あかんベドラゴン



噂のソリテアロイヤルだ~

上海にハマッた人なら、間違い なく病みつきになってしまうのが、 ゲームアーツから発売中のソリテ アロイヤル。合計11種類のカード ゲームの中から、編集部でもファ ンの多いクロンダイクがプレイで

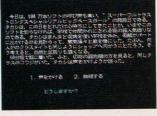


♠ うまくカードを4つの山に積み上げ ると、バニーガールのお姉さんが出てく るよ。ついでにゲームの宣伝したりして。

きるようになっているぞ。 ちなみ にデック(カードの図柄)は可愛い 子猫ちゃんシリーズ。これ以外の カードでプレイしたい人は、お店 にいってソリテアロイヤルを買っ てきてね。もっともクロンダイク を一度プレイすれば、他のゲーム もやりたくなって、すぐにお店に 買いにいっちゃうかな。

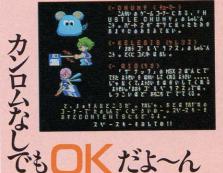


おっ、アドベンチャーかな?



★キーボードで1か2の数字を入れてね。

小説のページを開くと "涙の売 れ線ソフト"なんてタイトルが。 どれどれとページをめくっていく と、これがアドベンチャーゲーム ブックみたいになってるんだな。 内容は、「とある少年が超人気のゲ ームソフトを手にいれるまでの愛 と感動の物語はなのだ。



ディスクステーショ ンは、漢字ROMの有無 を自動判別してくれる。 で、もし漢字ROMがな かった場合は、左の写 真のようなカナ文字が 表示されるという具合。 でも次の号からは、デ ィスクの中に漢字フォ ントを用意するなんて 噂もあるみたいだよ。

目次の中には入ってないけど、 Disk-BASICからプログラムをロ ードすることで、オマケのゲー ムができるようになる。そのひ とつ目が『マウスゲームズ』。ク レイ射撃、もぐらたたき、ブロ ックくずしの3つのゲームが楽 しめるのだ。ただこれらはマウ ス専用ソフトなので、ジョイス

ティックは使えないよ。 ふたつ目が昔懐かし『ムーン ランディング』。うまく逆噴射 しながら、宇宙船を基地に着陸 させるというもの。ルールが単 純なだけに、けっこう熱くなれ そうなソフトだ。

マウスゲームズ



★♥マウスを持っていない人 ゴメンナサイ! 3つとも 面白いソフトなんだよ~。

ムーンランディング



から人が出てきて、宇宙船 に乗り込むのだ。

スペースキーを押してね!!



MSXゲーム指南



夏だ。夏だ。夏だ! 暑いからといってお中元にもらったカルピス飲みながらテレビの高校野球を観戦している場合じゃないぞ。朝は6時に起きて軽くラジオ体操を済ませたあと、技あり一本だ。日本の夏だなぁ。

ファミリーボクシング

最強の裏コマンドを発見っ

POWERを上げるのが けっこうたいへんな『ファミボク』 に、ぬあんとPOWER255!! とい う技があった!

パスワードをいじくりまわして POWERを無理やり上げるというの があったが、255! といったら、 ケタ違いですぜっ、ダンナ。 で、そのパワフルかつへヴィーな方法はというと、SPACE、①、かな、M、N、STOP、を同時に押す!! かなりタイミングが難しいので、何度もやってみてくれ。すると、表示されるPOWERは55なんだけど、実は255。パンチカ、スタミナ、スピードに好きなだけの

POWERをふり分けよう。すると、 *ガッツ石松もまっ青*な最強ボク サーのでき上がりだ。

このボクサーで世界ランキング 1 位の"イワン・ストロガノフ"と 対戦したところ、パンチ 2 発でKO ですぜっ!! ためしに、Mr.チンさんとも戦ったら、1 発で"必殺場外パーンチ!!" 田中パンチさんもビックリ。これじゃまるでイジメだわ。でも、ホントにスゲえ!!

富山県 五十嵐淳一

れる	NAME ICHIZIKU	
るここ	PASSNORD ?????	222222222
最で	RANKING .	WORLD 5
強コ	MATCH	255
カマ	WIN	255
ボンド	K. O.	255
クさ。	LOSING	000
さ。を	POWER	55



ジョイスティックをグリグリ すれば、体力が回復するのだ

このゲームは、ホント に"休む"ことのできないゲームな のだ。インターバルやダウンした ときなんかも、体力を回復せねば ならないんで、スペースキー(また はジョイスティックのトリガー1) を死ぬほど連打しなければならな い。が、もっと効率のいい方法が あるんですよ。キーを連打しなが らカーソルキー(またはジョイス ティック)をグリグリと円を描く ようにまわすと、なんと、ググン ッと回復が早いんですよ。これを 知ると知らないとじゃ、ユンケル 黄帝液を知ると知らないってのと 同じくらい(どれくらい同じかは 只今解析中) 体力回復にデケー美



★ホレ、こん時にジョイスティックをぐりぐりつとまわすと、みるみる体力回復!!

がつくんですぁ。

こーれで少しは、試合が有利になったでしょ。でも、最終的には 自分のテクニックなんだよね。

けど、ヒァー、スゲえ技があったもんだ。これで奥さんも大喜び モンでゲスよ。

愛知県 阿部康裕

ファミクルパロディック

有効!

ニャンクルに左右バリア!

ぼくは、あのと てもユニークなシ ューティングゲーム

の『ファミクルパロディック』で、ついにウラ技を見つけることができたので報告します。説明書には、モジュールは2個までしか装備できない、と書いてありますが、ところがどっこいホイサッサ。なんと、家族のなかでニャンクルだけは、モジュールを4個買うとシールドになってくれるのだ!!

この技を使えば、グーンと楽にプレイすることができます。広告

に書いてあったニャンクルのウラ 技は、たぶんこの技のことだと思 います。

神奈川県 鈴木大輔



★左右にバリアを装備したニャンクル。 これなら、少々の敵にはやられないぞ!!

FIスピリット

エンデュランスレースで時速400キロオーバーだ!

すごい技を見つけたぞ。コナミの『F1スピリット』のエンデュランスでかっとびハイスピードを出す方法だ! これはすごいですよ!

まずコースはエンデュランスに してください。そしてエンジンは 一番左側のやつにする。ボディー はなんでもよし。ブレーキもなん だってかまいません。サスは自分 の好みのものを使用してください。 そして、ここが大事です、ギア は真ん中のヤツを選ぶこと! ゲームスタートしてから1速、2速、3速へ上げていきます。そしてスピードが240キロくらいになったら2速へ戻してください。するとなんと! いきなりダッシュで327キロのスピードになるじゃないですか! おまけにコースアウトして草ムラに入ったってまったくスピードが落ちません。いやいや一大発見!



◆見てください、このハイスピード。これでライバルなんか目じゃないね! たとえ草むらに突っ込もうと、スピードはいっこうに落ちないのです!

じつはそれだけじゃないのです。 そのままの状態で、左右のガード レールなどにクラッシュしないよう、軽くぶつかってみてください。 なんと、400キロ以上のスピード でスピンするのです。こりゃやっ



★出たっ! 400キロ以上のスピードだって努力したいで出せるのです。このスピードで壁に突っ込むとバビューンととてつもない速さで飛ぶのがすごい!

てみてソンはないですよ! この 技を使えばエンデュランスでは、 ほぼ無敗の帝王! 500キロ近く スピードだしたときにクラッシュ すると、ぶっ飛んでしまいます。

横浜市 北沢秀範

パロディウス

エクストラステージに抜け穴

『パロディウス』は本当におもしるいゲームですね。ところで、ボクはエクストラステージの中に、抜け穴があるのを発見したので、報告します。エクストラステージの2番目には、"今年もコナミをよろしく"と書かれている、ということはみんな知ってると思いますが、なんと、"コナミ"の"コ"の字のところには抜け穴があったんです。ここを通るようにすれば、けっこうたくさんの得点カプセルを取る



◆ここがエクストラステージの抜け穴だ。
行き止まりに見えて、じつは抜けられる。

ことができるので、とっても役に立つと思います。

北海道 中川正之

プロ野球ファン

究極の変化球投手の登場だ

編集部のみなさん、私も見つけました。テレネットのプロ野球ファンの大技です!

まずCDチームを選びます。そして先発投手に"こまつ"を選び1回の裏になったら「F5」、「F1」、「F5」の順番に押します。するとカーブやシュートがグイングインととてつもなく曲がるようになります。曲がりすぎてなれないうちはデッドボールを連発してしまうので、その点を注意してください。



★いや~まがるまがる。これじゃ打てっていうほうがムリな話だよ。まったく!

これだけよく曲がる投手はほか にいないので、思いっきり多用し ましょう。これで負け知らずだ! 山口県 井町秀作

キミも有段者を目指せ!

このコーナーでは、MSXゲームのウラ技、攻略法、マップ、イラスト、その他、何でも募集しているぞ。誌面に採用された人には全員、1,000円分相当の全国共通図書券をプレゼント。また、技の切れ味に応じて、一本(5点)、技あり(3点)、有効(2点)、効果(1点)、

教育的指導(-1点)のランクに分けられ、それぞれの点数が加算される。5点取れば、有段者とみなし、市販のゲームソフトの中から好きなものを1本プレゼントする。 得点は記録されていくので、どんどん応募して、キミも有段者を目指してほしい。

クラディウス2

第2スロットに Qバートを差す! トリーム中下」でポースでをかける

LARSISTH 2

②ステージスキップ

NEMESIS

3 一定時間無敵

METALION く と入力し、F1でポーズを解除!

• 18ロディウス 1本ちょーだい! 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1

青山太郎 03-486-1824

107回東京都港区南青山ビルスリーエフ南青山ビル

隼

部

はがきの書き方

6-11-1

私は今でも、このゲームを愛しています

RETRO-MSX

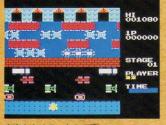
ちょっとひなびた温泉地あたりに行って、ちょいとゲームセンターなぞのぞいてみると、数年前のマシンとか、 置いてあったりして。遊んでみると、おもしろかったりして……。押し入れのスミッコのカートリッジに、新たないぶきを吹き込む、RETRO-MSXのコーナーであーる。



フロッガー

1983 コナミ (MSX1)

私の友達は、カエルにジョージ という名前をつけて、非常にかわい

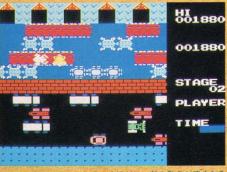


★車をよけて、丸太に乗って。カメさんにも乗って。お家へ帰るの。ビョン!

がっている。そんな人に、強引にでも勧めたくなってしまうのが、アメリカでも町の人気者になったこの『フロッガー』だ。マッキントッシュに移植されたときには、チャートの上位にランクしてしまったもんね。アメリカ人って、みんなカエルを飼ってるのかと思ってしまったが、人気の原因は違うところにあった。それは、このゲームの **単純さ/**だったのだ!!

カエルは家に帰り たがっている。それ には、まずレーシン グカーやコンボイト ラックにひかれない ように、道路をない。 なければならない。 そして川を渡ればも う家に着いちゃうん だけど、なんとこの カエル、泳げないで

やんの。だから流れている木やカメを渡り歩かなくてはならないのだ。なぜかサイレンと共に登場する奥さんガエルをつかまえて、一緒に帰宅すれば、得点もアップ!



★ステージをクリアーしていくほどに、敵の動きか速くなる。

ゲームが進むにつれて、障害物もいやらしくなる。車はビュンビュン速くなるし、川にはワニまで出現! ゴールが近すぎるだけに、死んじゃう姿は、あぁ無情……。

魔城伝説

1986 コナミ (MSX1)



あーら、もう1本コナミだわー。 いいソフトがたんまりとたまってい るから、自然とそうなるのだ。

この『魔城伝説』は、売れましたねて。当時のソフトのチャートで、確か連続7ヵ月、ずーっとベスト10に入っておりました。すごく個性的っていうゲームではない。が、なんかこう、知らないあいだについつい遊んでしまう。ケッコウラでもそう。グラフィックがかわいいからかなあ? サウンド・エフェクトが凝ってるからかしらん?パソコンのゲームは総合芸術。全体の微妙なバランスで、成立している。この魔城伝説は、そのバランスの上に、じょうずに立っちゃった! というソフトなのだ。う



★これがタイトル。黒地に赤文字。シンフルだな。メモリの節約かあ? 失礼。 んうん。

ゆっくりと縦スクロールする地面。ちょこまか出てくる敵キャラを、レッツシューティング。プワプワと浮遊してくるアイテムでパワーアップしながら、ステージ最後の部分に出現するボスキャラを倒す。ストーリーは単純なんだけどね。でも、ほんとおもしろいよ。

倉庫器

1984 アスキー (MSX1)

一時期、猫もしゃくしも、犬も スプーンも、トラも割りばしも、 み一んなこれで遊んでいたものだ。 編集部の誰もが、この『倉庫番』で。

倉庫の中の荷物は押して運ぶこ としかできない。で、倉庫中にち らばる荷物を、所定の位置まで移 動させる。と、ゲームの内容はそ れだけ。パズルゲームって、基本 システムが簡単なほど、ハマルよ うだ。そのよーだ。

日本におけるパズルマニア人口 は、一体どれくらいなのだろうか。 専門誌も何誌か出ているよね。み

> んな読んだことあり ますか? あそう。 ブームってものがあ ったんだよな。ちょ っと前に。『ロードラ ンナー』とかが全盛 のころ。ブームって いうのは、やがてす たれていくものだか ら、だんだんフェー



◆タイトル画面なんだけど、なんがすこしさびしい気が……。ドアウトしていって



しまう。はっきりいって、今、パ ズルゲームはハヤらない。大上段 に振りかぶっても売れないでしょ う。でもお、こういうのって、い つかは日の目を見るソフトなんだ

簡単なもので数分、むずかしい のは何日か、かかったような気が する。私は現在28歳の好青年なの でありまするが、MSXとこの倉庫

よね、後生大事に持っていれば。

番は桐のタンスの奥に丁寧にしま い込んで、来たるべき老人生活に 突入したときに、いそいそと取り 出して、プリプリと遊んで余生を 暮らそうと考えている次第です。 んん? そのときにゃあ、もう家 庭用電源は200ボルトになってる から作動しないって? じゃあ、 トランスを付けたらいいじゃんよ う。世の中なんとかなるもんよ。

1986 ナムコ (MSX1)

やっぱり、ゲームセンターとか 行きますか? 行きますかあ。そ うですか。あんまり夜遅くまで遊 んでちゃあいけないけれど、ルー ルを守って遊ぶ分には、そんなに 悪いことではないと思います。ル ールを守って遊ぶという条件の上 では、ね。

ドルアーガの塔

ゲームセンターのゲームって、 色もきれいだし、音もいい。だか ら楽しい。でも、時間が長時間か かるゲームは遊びにくい。じゃあ 人々はどう考えるかというと、家 でパソコンなりゲーム機で、腰を すえてプレイする、ということに なるわけ。ゲーム好きの人ならね。 そこで複合的に考えてみる。

自分の家をゲームセンターにし てしまえば、毎日タダでゲームで きるんじゃん! ちがうってば、 その逆だわ。家のパソコンなどで ゲームセンターのゲームができな

いかしらー! それ も、じっくりと遊び 込めるタイプのもの が。で、『ドルアーガ の塔』のご紹介、と。 長い前置き。

空に向かってそび える50階建ての塔に 幽閉されているカイ (ギャル)を助けるた めに、自分の危険も

顧みずにトットコトットコ、塔の 中を冒険するギル・ガメッシュ。 スライムとかドルイドとかゴース トとかソーサラーとか各種ナイト とか、闘いながら、アイテムを揃

SCORE HIGH SCORE CONTINUE @ 1984 1986 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED

★はまち取る、ん、おやあ。さば取る。ああ、タイトルだね。

えていく。そして塔の上まで上ぼ りつめ、カイを助けてハッピーエ ンド。そんなストーリー。剣を突 き出し魔物を刺して、盾で邪悪な 呪文を防御する。アクションロ ールプレイングゲームってやつだ。

このドルアーガの塔、発生の地 はゲームセンター。当時はなかな か人気がありました。が、ゲーム をクリアーするには100円玉が何枚 必要だったことか! それが、MSX 上で遊べるのならば、やっぱうれ しいではないか。多少グラフィッ クは劣ってても。雰囲気は十分だ ぜ。遊べるぜ。いいぜこいつ。

には 山崎



RETRO-MSX 97







Personal Network Host Program

網元さん

MSX2(VRAM128K)2DD

『網元さん』は、自分でネットワークを運営するためのプログラムだ。MSX2本体と通信モデムカートリッジ、それに、『網元さん』があれば、誰でも簡単にネットワークを作ることができる。もちろん、電話回線が必要なことは言うまでもないけど・・・・・ね♡

MSX2で自分のネットワークを開局できるのだ!

『網元さん』はMSX2を使ってネットワークを開局するためのホストプログラムだ。このプログラムを実行すると、誰でも簡単に草の根ネットのシスオペになることができるってわけだ。

BBSと呼ばれる、誰でもが書き込んだり、読んだりができる電子掲示板システムをはじめとして、特定の相手に手紙を送ることができる電子メール機能、シスオペとネットワークを通じてオンラインでおしゃべりできる

チャット機能もついている。

現在、ネットワーク人口は、おおよそ10万人と言われている。しかし、この数字は、PC-VANや、NIFTY-Serve、アスキーネットなどの大きな有料のネットワークに加入している数から割りだした数字だ。大きな有料のネットワークには加入していないけど、全国に広がっている草の根ネットワークを楽しんでいる人の数を加えれば、もっと増えるのではないかと思う。

日和あり:

『網元さん』を起動すると、電話待ちの状態になる。 ここで、回を選べば、ホストマシンから直接アクセス することができる。Mを選択し、メッセージを書き込 んでおくと、以後、会員がログインした直後に、毎回、 そのメッセージが表示される。

Date: 88/07/13 Time: 12:22:28 |Tel Bell Waiting Now |[A] 77tz |[M] 27t-5" _109/37 ★これが『網元さん』のメインメニュー。ウエルカムメッセージは自分で作れる。

ちょっと前まで、パソコン通信は、一部の人たちだけの楽しみだったわけだけど、MSX用通信カートリッジの発売や、ディスクを内蔵した安価なMSX2の登場で誰でも気楽にパソコン通信を楽しむことができるようになった。

さらに、今回紹介するMSX2用 ネットワークホストプログラム、 『網元さん』の登場で、誰でも簡単に自分のネットワークを開局できるようになる。というわけで、今後、MSXをホストとしたユニークな草の根ネットが誕生し、MSXユーザーの輪が全国にもっともっと広がっていけばいいなぁと思う。そのお手伝いをできれば、MSXマガジン編集部としても、こんな嬉しいことはない。

★特集 おもしろNETWORK

bs 電子揭示板

メインメニューからBを選ぶ と、電子掲示板のメニュー画面 になるのでボードの番号を入力 する。そこで、Wを押せば、書 き込み。Rを押すと読み込みだ。 ?と入力すると、ヘルプメッ セージが表示されるようになっ

[CTRL+C]

ているので、操作がわからない ときはそれを参考にしてくれ。

そのボードを管理するシグオ ペは、一キーで、自分の担当す るボードなら、誰の書き込みで あろうと削除または復活ができ る。シスオペは、十キーですべ てのボードに対して削除または 復活ができる。また、ホストマ シンからのアクセスの場合は、 Dを押すことによって、ボード の書き込みをダウンロードする ことができるようになっている。

■カーソルキーの上下で次 次とタイドルが表示され、 RETURN キーで、読むことが できる。⑤を押すと直接、 番号を選ぶことができる。

選択して下さい: B

て下さい: 1 て下さい [W] Write [R] Read: R

リカ傷のだよん

TO 05:18:45 NOBAYASI CALEBO!

-R tate- -R Time- -Sender- -Contents-80/11/27 14:39:47 HISTY - 最初込みです

um -R.Oste--R.Time--Sender--Contents-006 80/11/27 14:59:47 MISTY 電影込みです

途中でリターンを入れること。字数は半角で55文字までなのでめること。また、1行の最大文



at シスオペとチャット

ネットワークの楽しみのひと つにチャットという機能がある。 これはネットワークを通じ、キ ーボードでおしゃべりするとい うもの。『網元さん』でも、このチ ャットができる。ただし、この かった場合は、"SYSOPガイナイ 機能はシスオペ以外の正会員が ホストマシン以外からアクセス していないと利用できない。

メインメニューで、Cを押す E, SYSOP CALLING NOWE 表示され、ホストマシン(つまり、 キミのMSX2)から、BEEP音が鳴 る。このBEEP音が10回鳴る間に ホストマシン側で何かキーが押 されれば、めでたくチャット開 始となる。何もキーが押されな ヨウデス"と表示されて、メイ ンメニューに戻る。

『網元さん』は、1回線のネット ワークなので、とうぜん、シス オペと会員の1対1のおしゃべ りになるわけだ。チャットが開

始されると、最初に何かキーを 押したほうにしゃべる権利が渡 される。つまり、相手がしゃべ っている間、もう片方は黙って 待っているということになる。 相手が RETURN キーを押したら、 そこで、また何かキーを押した ほうにしゃべる権利が与えられ るというわけね。まぁ、ふつう は、相手がしゃべり終えたら、 こちらがしゃべり、また相手が しゃべる、といった調子で会話 が進んでいくものなので、むず かしく考える必要はない。 チャットを終了するには、ど

ちらか一方が「のみを入力して RETURN キーを押せば、メイン メニューに戻ることができる。

残念ながら、『網元さん』は日 本語フロントエンドプロセッサ、 MSX-JEに対応していないので、 シスオペ側はオンラインでの漢 字入力ができない。つまり、チ ャットをするとき、シスオペは 漢字が使えないので、カナを使 うことになる。会員がチャット に入ったときも漢字の使用は禁 止だ。たとえ漢字モードに設定 してあっても、チャットしてい る間はカナモードになる。



Date: 88/07/16, Time: 00:15:36] 、デ" ウコ"イテイルンデ"スカ? キマッテマス ポント こ MSX? Fロン ホスト A MSX2 ラ" ヤッテイマス

U

tility 環境設定

メインメニューでUを押すと、 いくつかの環境変更を行なうこ とができる。

1:モード変更。これはログインしたときに、ANKを使用するか、漢字を使用するか設定するが、ここでその変更ができる。2:パスワードの変更。まず、現在使用しているパスワードを入力して、次に新しいパスワードを入力する。確認のため、もう一度、入力し、先ほどのパスワードと一致していれば、パス

ワードの変更ができる。

3:プロフィールの変更。まず、現在のプロフィールを表示する。次にNew Profile:と出るので、40バイト以内で新しいプロフィールを入力する。

4:変更ではないが、現在の 会員のIDとプロフィールの一覧 を表示する。途中で表示を止め たいときは、CTRL キーを押し ながらSを押す。再開は同じく CTRL とQ。中断したいときは、 CTRL とCを押せばよい。 ◆会員の一覧を表示し たところ。このように ハンドル名(ニックネ ーム)をIDにすると、 記号と数字より、覚え やすいかもしれないね。 [Date : 88/07/12 , Time : 23:88:86]

SERPCて下さい: U
[1] Mode [2] Passond [3] Profile [4] List: 1
[1] AWK [2] SHIFT-JIS: 2
[1] Mode [2] Passond [3] Profile [4] List: 2
MENI PASSONGO (80/06/74):8887

OK * PASSINGO (80/06/74):8887
***OK *** PASSINGO (80/06/74):8887
***OK *** PASSINGO (80/06/74):8887

E1] Mode [2] Password [3] Profile [4] List : 3 Now Name = "** SySOP **



ysop メンテナンス

このSコマンドは、シスオペの IDでアクセスした場合のみ、使 用することが可能になる。シス オペはこのSコマンドを使い、メ ンテナンスを行なうのである。

1:会員の登録を行なう。会 員のID→パスワード→プロフィ ールの順に聞いてくるので、そ れぞれ入力しよう。登録した会 員は、MEMBERS. DATというフ ァイルにセーブされる。

2: 会員の削除を行なう。

3:日付、時間の入力。たと えば日付は、88/08/08、時間は、 17:32:00というふうに入力する。

4:新しい電子掲示板を作成するときに使う。新しい掲示板を作るにあたっては、掲示板の名称、掲示板の内容をセーブしておくためのファイル名(拡張子はつけない)、掲示板を管理する会員のID、読み込みや書き込みを規制するボードレベルの設定、電子掲示板のメニューから

IDの登録

●会員の登録や、IDの発行はシスオペ の重要な役割のひとつなのだ。

その掲示板に入るためのキーワードの設定、電子掲示板のメニューにタイトルを表示するかどうかなど、さまざまな設定をする必要がある。

5:誰が何時から何時までいくつ書き込みをしたか? などのログ(記録)を表示する。

6:ログ内容を初期化する。

IDの削除

★まちがってIDの登録をしてしまった ときや、いらないIDは削除しよう。

7:掲示板の一覧。各ボード, の名称、ファイル名、シグオペ のID、書き込み数、タイトル表 示の有無、キーワードなどを表 示する。

8: ディスクの残量をキロバイト単位で表示する。

9: ログインしたときに表示するメッセージを入力する。

You have mail!! - Top Menu [8] 電子掲示板 「M] メールボックス 「C) SYSOP とチャット (H) ネットの構造 「U) 環境変更 「E) ログアウト 「Date:88/07/13, Time:01:56:05] 選択して下さい:8 - メンテナンス [1] I Dの登録 [3] 日付・時間の入力 [2] I Dの削除 [4] 電子掲示板の登録 選択して下さい:4 BOARD NAME: MSX フォーラム FILE NAME: FORUM BOARD IN INC. MSX アオーラム FILE NAME: GASCON BOARD IN INC. MSX アオーラム FILE NAME: GASCON BOARD IN INC. MSX アオーラム FILE NAME: GASCON BOARD IN INC. MSX アオーラム FILE NAME: FORUM BOARD IN INC. MSX PARIS FORUM BOARD FORUM BOARD FORUM BOARD FORUM BOARD FORUM BOARD FORUM BOARD FORUM B

●新しいボードを作成するときは、設定しなきゃならない項目も多いんだよね。



ail メールボックス

ログインしたときに、システ ムは、その会員にメールが届い ているかどうかをチェックして、 もし、メールが届いていれば、 "You have mail!"と表示する。 メインメニューから、Mを押

し、メールボックスに入り、R

を押すと、日付、時間、そのメ ールを送った人のIDとタイトル が表示される。このメールを読 むか? の問いにYesと答える と、メールの内容を読むことが できる。

メールの内容をすべて表示す



Welcome !! You have mail!!

ニ ンフォメーション

て下さい:M て下さい[W] Write [R] Read:R MAILありがとう!

MA! Lありがとう。これからもよろしくね!

-SYSOP-

Delete? (Y/N) : |

★ログインしたときに、"You have mail!"と表示されると、うれしいものだ。

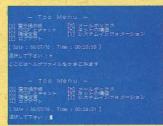
ると、このメールを削除してい いかどうかを聞いてくるので、 Yesまたは、Noと答える。

メールを送るときは、メール ボックスからWを選ぶ。宛て先 のIDを入力すると、ハンドル名 を表示して確認してくるので、 まちがいがなければYを押す。 あとは、掲示板に書き込むとき と同じ要領だ。



elp ネットの構造

はじめてアクセスするゲス トの人でも、まごつかないよ うに、キミのネットの構造を わかりやすく説明してあげよ う。ファイル名は、カナ版が 、HELP. ANK、そして漢字版が HELP. KNJだ。旧を押すと、 このファイルが表示される。



★キミのネットに合わせて、ヘルプメ ッセージファイルを作成しておこう!

nformationインフォメーション

ここは、シスオペから会員 への連絡を書き込むところ。 電子掲示板に新しいボードが オープンしましたとかのイン フォメーションは、ここに書 いておこう。セーブしておく ファイル名は、NEWS. ANKま たは、NEWS. KNJだ。



★システムからの重要なお知らせや、 報告などは、ここに書いておくこと!

メインメニューからEを押し、 確認をした後、ログアウトを選 ぶと、ネットワークから抜ける ことができる。

このとき、ログインした時間 とログアウトした時間、書き込 み数を表示し、"アクセスありが とうございました"といった GOODBYE. ANKIT-LL . KNJE いうファイルに書かれている内 容も表示する。

これと同時にシステム側では、 LOGというファイルに、誰が何 時から何時までアクセスしたか というデータを記録して、電話 回線を切り、着信待ちの状態に なる。なんらかの理由で、途中 で回線が切れた場合も、LOGに 記録を残し、着信待ちの状態に 戻ってくれる。

質択して下さい:1

ここにはシステムからの連絡などをかきこみます

Date: 88/07/16 , Time: 00:25:19]

ファイルの作り方

『網元さん』には、じつにたくさんのファイルがある。 それらのファイルはあらかじめ自分のネットに合わせて作成し、ディスクにセーブしておくことが必要だ。

漢字のメッセージファイルは、 MSX-Writeなどで作成したファイ ルの拡張子をつけかえれば、その まま使うことができる。

『網元さん』は、MSX-JEに対応していないので、通信中に漢字を直接書くことはできない。 そのため、

掲示板などに漢字のメッセージを 書く場合にも、あらかじめ、オフ ラインで作成した文章をアップロ ードするかたちになる。

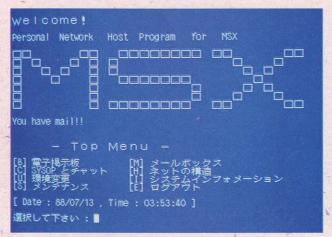
ホストマシンからアクセスし、 掲示板で書き込みを選び、タイト ル入力のとき、/UPとすると、ファイル名一覧が表示される。その 中から任意のファイルを選び、ファイルをアップロードすることが できるわけだ。この場合、最初の 1 行がタイトルになる。

漢字(KNJ)のファイル



◆MSX-Writeを使って オーフニングの漢字版 ファイルを作っている ところ。 ○をいっぱい 並べて大きな文字にし ようとしているのだ。

→MSX-Writeでは自動的にTXTという拡張子でセーブされるのだ。 『網元さん』で使うためには、拡張子をKNJにつけ直す必要がある。 MSX-DOS version 1.03 Copyright 1984 by Microsoft COMMAND version 1.11 A)ren openning.txt openning.knj



★MSX-Writeで作成したファイルをじっさいにアケセスして表示してみた。こんなふうにオープニングのタイトルに凝ってみるのもキミのアイデアしだい。

作成するファイルー覧

AUXEDIT. KNU(ANK) 電子掲示版で書き込みを選んだとき、注意事項を表示するためのファイルなのだ。

CHAT, KNJ (ANK) シスオへとのチャットを開始するときに表示される、簡単な説明のファイルだ。

COMMANDB. KNJ (ANK) メインメニューでBの電子掲示板を選択したときに表示されるファイル。

COMMANDS. KNJ(ANK) メインメニューでSのシスオベ専用コマンドを選んだときに表示されるファイル。

GOODBYE. KNJ(ANK) ネットから抜けるため、ログアウトを選んだとき表示されるメッセージだ。

GUEST. KNJ (ANK) ゲストIDでアクセスすると、このゲスト 用のメインメニューが表示される。

HELP. KNJ (ANK) メインメニューでHが押されたとき表示されるヘルブメッセージ用ファイルだ。

MENU. KNJ (ANK) すでに登録済みの正会員がアクセスしたときに表示されるメインメニューだ。

NEWS. KNJ (ANK) このファイルには、会員へのインフォメ、 エションなどを書き込んでおく。

OPENNING、KNJ(ANK) ログインしたときに表示されるオープニ ングメッセージやタイトルを書き込む。

SEEBORD. KNJ (ANK) 電子掲示板を読むときに表示する注意事項を表示するためのファイル。

SYSOP. KNJ(ANK) シスオベルでアクセスした場合のメイン メニューを表示するためのファイルだ。

カナ(ANK)のファイル

漢字を読めない機種を使っている人のために、システムで使うファイルは漢字版とカナ版を用意しておくこと。漢字のファイルの作り方は、すでに述べたので、ここでは、カナファイルの作り方を書こう。

『網元さん』には、MSX-DOSが入っているので、ディスクを立ち上げるとA>と表示されて、MSX-DOSのコマンド待ちになる。そ

MSX-DOS version 1.83 Copyright 1994 by Microsoft COMMAND version 1.11 A>copy con openning.ank Welcome! 721192 4917-7

♠MSX-DOSのCOPYコマンドでキーボードからの入力をファイルにコピーする。

こで、COPY CON TEST. ANK
(TEST. ANKはファイル名)と入
力し、次の行から文章を打って
いく。そして文章が終わったら、
CTRL キーを押しながら、 Zを
押し、RETURNを押す。これだ
けで、今、打ち込んだ文章が、
TEST. ANKというファイル名で
ディスクにセーブされるのだ。
MSX-DOSって、こーゆーときに
とっても便利だね。





今回、紹介したホストプログラムを作ったのは、何と17歳の高校生。 会いたい、会いたい! というわけで、ある晴れた日曜日、彼の ご自宅にのりこんでしまいました。忙しい勉強の合間をぬって、 ホストプログラムに取り組む様子をうかがってきました!

おちゃらけネットにしたい

成田線の布佐駅で降りて、伊藤君のうちへ電話をし、駅前の八百屋さんで、発泡スチロールの中でどじょうが泳いでいるのを見て、「これ買えるんですかー?」と、びっくりしていたら、浩道君が、お父さんの運転する車で迎えにきてくれました。

浩道君がMSXを買ったのは、 去年の9月。即、ナツメネット に入り、いきなりパソコン通信 につかってしまったとのこと。

それまでは5千円もかからなかった電話代がいきなり5万円。 友達がPC-9801でホストを作ったという話を聞き、「いいなあ、でもそこまでのお金はないしなあ」とつぶやきながら、思い思い にキーを打っていくうち、でき あがったのが、このプログラム ということだそうです。

5月5日に開いた浩道君のネットは現在会員が16名。夜の10時から朝の6時までオープンしています。最初のころは、途中で回線を切ってしまう人がいて、プログラムだけが動いているためほかの人がアクセスできなくなってしまうこともあったそうですが、その他にはこれといったトラブルもなく順調に動いているそうです。

自分のネットに関しては、「と にかく、おちゃらけに楽しいネットにしたいです」っていう浩 道君。



●大学は交系にすすむ予定の浩道君。パソコンを完全に道具として使っていました。

毎日の学校、週5日の塾。そしてネットの運営と、忙しい日日を送っている浩道君だけど、ホストをやっていて良い点は、情報が向こうからやってくるっていうこと。「電話代がかからなくなりました」と、笑っていました。個人的には、今度アスキーのネットに入ってPDSを利用し、ようとしているそうです。

最後にこのネットを使って、 パツコン通信を始めたい、って いう人に一言!

「BASICなので、改造しやすいです。どんどん自分たちの使いやすいように変えてください」

夏休みには、ネットの仲間と 集まる予定だそうですが、温泉 か、ボーリングか、ビリヤード か、でもめているそうです。



★一人っ子という環境がうらやましい。物分かりのいいご両親と静かで広い個室。

ルミチ君の ECNIA NIET

「網元さん』の作者、伊藤くんが運営しているネットワークがESNA NETだ。会員になりたい人はアクセスしてみよう。ホストプログラムの相談にのってくれるかもよ。ただし運営時間を厳守すること。電話番号☎0471-89-3049(運営時間 夜10時~朝6時)

図10 * 2000000 (2011年1月3:12) 1 (2011年1月3:12) 1 (2011年1月3:12) 2 (2011年1月3:12) 2 (2011年1月3:13) 2 (2011年1

★ESNAという名前の由来は、カナキーを 押して、ESNAと打つとわかる。イトミチ



の電話はBBSのホスト局!

IT-V1200

これまでにも、電話と通信モデムが一体となった モデムホンというのがあったけど、さらに、ホス トプログラムまで内蔵してしまったのが、ソニー のIT-V1200だ。つまり、これ1台でネットワーク のホストを開局できてしまう。留守番電話の気軽 さで自分のネットを運営できるなんてすごいね。

電話だけでBBSのホストを開局できるのだ!

NTTの民営化以降、電話機もい ろいろなものが出回っているよね。 ソニーから発売されたIT-V1200 も、ちょっと見るかぎりでは、お しゃれな電話機ぐらいにしか思え ない。ところが、なんとこの電話 にはモデムと通信ホストプログラ ムが内蔵されていて、これだけで、 自分のネットワークを開局できて しまうのだ。

もちろん、オートサービスのホ スト局として使わないときは、普 通の電話として使えるし、他のネ ットへアクセスする際のモデムと して使えることは言うまでもない。 それで、肝心のホストとしての 内容だけど、IT-V1200には、50人 までの会員を登録できるようにな っていて、シスオペのIDやゲスト のIDも用意されている。登録した 会員が自由に読んだり、書き込め る電子掲示板や会員どうしの電子 メールなどがあり、個人のネット ワークとしては十分な機能を持っ ている。また、シスオペは会社な どの離れた場所からでも自宅のIT-

V1200にアクセスすれば、自宅に いるのとまったく同じようにシス オペ専用コマンドを使ってリモー ト操作することができる。

ホストに電話がかかってくると、 IT-V1200自身の自動着信機能が働 きオートサービスを開始する。そ して、会員のメッセージやメール

は、IT-V1200のメモリに蓄えられ るようになっている。つまり、ホ ストを運営しているときに、パソ コンの電源を入れておく必要はな く、その間、パソコンをゲームや 他の仕事に使えるという点がうれ しいよね。

IT-V1200はRS-232Cという規格

のコネクタでパソコンに接続する ようになっている。ところが残念 なことにMSXにはRS-232Cコネク タを標準で装備している機種が少 ないのが現状だ。また、MSX用の 通信ソフトも必要になってくる。 そのへんのところは次頁で詳しく 紹介しよう。

IT-V1200何でも情報ネットワー

ソニー株式会社テレコム事業本 部が主宰するパーソナル電子ネッ トワーク研究会では、現在、この IT-V1200を使ったホスト局を運 営している。ゲスト用IDも用意 されているので、モデムをすでに 持っている人なら、いちどアクセ スしてみることをおすすめする。

ネット名:何でも情報ネットワーク

電話番号: 03・472・1400

通信条件:300/1200bps N81XN

ゲストID: SONYA009 パスワード: IT-V1200

こちらはソニーIT-V1200の『何でも情報ネット・ワーク』です。

関局: 昭和63年5月21日

通営:パーソナル・電子ホットワーク研究会

後援:ソニー(株)テレコム事業本部

1:LOGIN-ID=SONYA009

MAAAAA

SIT-V1200の自己紹介

では、IT-V1200の特徴とその機能 について、IT-V1200くんから自己紹 介してもらいましょう。シスオペの IDでアクセスして、ATDEM2と キーボードから入力し、RETURN キーを押す。すると、さすがインテ リジェント・テレネットワーク・ス テーションの異名を持つIT-V1200 くんのこと、自分自身の特徴や機能 を説明してくれるのだ。

まず、おおまかな特徴を述べたあ と、リクエストに応えて、聞きたい

機能の説明に入る。そこで、スペー スキーを押すと、コマンド一覧が表 示され、RETURNキーを押すか、 または、放ったらかしにしていると、 勝手に対話サービスデモに移る。こ れはじっさいにアクセスした場合と まったく同じように、手順を追って 表示してくれるので、非常に理解し やすいものとなっている。マニュア ルもしっかり作られているので、こ れからパソコン通信を始めてみよう かな、という人でも安心できる。

「IT-V1200」を買ったその日から、あなたは BBS(電子掲示板)のオーナーです。 付限を無め、あなたのBBSを楽しい情報交換の広場 として活用して下さい。 S1 BBS機能 :

指定した日時に、電子メールを、自動的に発信/転送することができます。

パソコンや通信ワープロの電視がOFFでも、自動的 に電話を受け、あなたがその場にいなくても、アクセ スしてきたお相手に自動的に対応します。 93 自動著信機能:

§ 4 リモート機能: ほとんどすべての機能を、電話回線を通して、外から パソコンや通信ワープロで、リモート操作できます。

【 詳しく知りたい機能の番号を入力して下さい 】 どうぞ!→

IT- V1200 (6. も自己紹介して いるように、み んなで広げよう 友達とネットワ ークの"わ"なの である。

IT-V1200には、 BBS、電子メー ル、自動着信、 リモート機能の 4つの特徴があ る。以下に詳し く説明しよう。

★ ★ IT-V1200 の 特 微 ★ ★ では < \$1 BBS機能> の説明をしましょう。

- いたと買ったもの日から、あかたはBBSのシス・オペでキー オープニング・メッセージなど、あかたのオリジナルが割放はす。 オープニング・メットのマラのサンベルのグループリナルが育ます。 エロとけなフードで、メンバーの機能も、レッカリ宝理でをます。 すべてが利用状の回歴が保存されるので、システムのオペレーション もパッチリできます。 自分のBBSがアクセスされている状況を、画面を通して、同時に のぞを見することもできます。

- (2) 無限がたいます。 (3) 会員はあなたの許しがあれば、あなたの「ITT-V1200」を 利用して他の大輪の会員に、メールを自動的に送ることができます。

BBSと呼ばれる電 子掲示板システムだ。 シスオペや会員どう しの情報交換の場と して使おう。会員は 自由に読んだり書き 込んだりができる。 ゲストは設定によっ て読めるけど、書き 込みはできないよう にすることもできる。

\star \star IT-V1200 の 特 圏 \star \star \star では <52 電子メール自動発信機能> の説明をしましょう。

- 【1】年月日、時刻を指定して、電子メールを自動発信できます!
 (1) 電話紙 メッセージのどを 内部に保存できます。
 (2) あらかしか相によった。セージを、対象を指定して発信できます。
 (3) 同じメッセージを255(キク技术に自動発信できます。
 (4) 他の「TITーV1200」の「発信したメールを、そこを疑由して、
 さらに33件を送売入場ぐられます。
 (5) 「TIT-V1200」同じなら、表表中などに、ベルを明らさずに電子メールやアログラムを送売信ぎることも可覧です。
- 【2】電話回標を通して、リモートで、電子メールの自動発信指示ができます! (1)自分の核の前にいなくても、他のパソコンや通信ワープロを通じて、 (1) 自分の配が削いる。、。 しこメールの発信指示ができます。 自主の「TTーV1200」にメールの発信指示ができます。 (2) 会員でも、転送イスフードを与えられた人は、みなたの「TTーV 1200」で、メールの自動発信機能を利用することができます。

連絡のつきにくい 会員どうしでもメー ル機能を使えば、お 互い都合のいい時間 にアクセスして読む ことができる。この IT-V1200が 1 台あれ ば、50人の会員がそ れぞれ自分専用の留 守番電話を持ってい るようなものだ。

(1) 「ITーV1200」は、あたたの代わりにシス・オペをやります!
(1) パリコンを通信フーアロの電池がOFFでも、「ITーV1200」
全自動程と一ドにしておけば、外からがファフマとなに自動形式します。
(2) 自動権(小規定を近れて出かけても、外から設定することができます。
(4) 関係を認定して、自動・指サービンを要からとことができます。
(5) 留所はベールが、ハウエンとも、しなりが成れて用からます。
(5) 留所はベールが、ハウエンとも、しなりが成れして用からます。

回線を通して、リモートで、自動器信の条件の終定変更ができます! 自分の視の前に、少くでも、他のパヤノコンや通信ワープロを通じて 自宅の「エアーソー200」にアクセスし、自動器信の条件を変更 することができます。

【 (水・x) コンドー社 [サーン] :対話サービス・デモ (ESC) :/ニュー】どうぞ!一番

あらかじめ、時間 を設定しておけば、 その時間だけ、自動 着信機能を働かせる こともできる。また、 ホストを運営してい る間、必ずしもパソ コンの電源を入れて おく必要がなく、パ ソコンを占有されず に済むこ

【2】 併願で「IT-V1200」の基地思をいくつか作れば、ネットワークの 可能はよぐんと広がります! ・・さらにあなたの仲間が「IT-V1200」の基地思を作れば、 BBS/メールボックス/発信・転送など、共画「利用することが でき、ジェ・オマはまれるとトータルでレートを書きることも

【【スペース】コンド一覧 【歩・シ】 対話す-ビス・デモ 【ESC】コニュー 】どうぞ!一

シスオペは離れた 場所からでも第2パ スワードを使えば、 IT-V1200のすべての 機能を使うことがで きる。たとえば、会 社のパソコンから自 宅のIT-V1200ヘアク セスして、メールを 転送したりすること ができるわけね。

IT-V1200には普通のモデム で使用するヘイズコマンドの 他に、29種類もの拡張コマン ドが用意されている。拡張コ マンドのひとつ、ATMIDはマ ニュアルを読むと、、丑三つ時 を設定する"とあるが、真夜中 などに、ベルの音を鳴らさな くする時間帯を決めるもの。

拡張コマンドのATSCONで ホストを運営する時間などを 設定することができる。一度 設定してしまえば、毎日、決 まった時刻にIT-V1200がサー ビスを開始してくれる。また、 BBSの書き込みやメールをゲ ストが使用できるようにする とかの設定も行なえる。

■MSX2 (VRAM128K) 2DD

とってもマブイ通信ソフト

mablerm

IT-V1200や一般に市販されているモデムをMSX でコントロールするには、RS-232Cカートリッジ のほかに通信ソフトが必要になってくる。mabTerm はそのための通信ソフトだ。漢字も表示できること はもちろんだが、MSX-JEに対応しているので漢 字の入力も思いのままにできるぞ。

さて、前項でもちょこっと触れ たけど、自宅のIT-V1200にアクセ スするには、電話回線を使えば簡 単だ。でも、自宅から自分のIT-V 1200に入るのにわざわざ電話回線 を使うのもおかしなことだし、電 話が2回線ある家も少ないだろう。

IT-V1200にはパソコンと接続す るためのRS-232Cという規格のコ ネクタがあるのだけど、残念なこ とにRS-232Cコネクタを標準装備 しているMSXは少ない。

それではMSXでIT-V1200をコン トロールできないかというと、そ ーではない。RS-232Cコネクタを 標準装備していないMSXでもRS-232Cカートリッジを使えばいいの である。

次に問題となるのはモデムをコ ントロールする通信ソフトが必要 になってくることだ。MSXの通信 カートリッジには、はじめからモ デムとそれをコントロールする诵 信ソフトが組み込まれているのが 普通だけど、RS-232Cカートリ ッジとモデムを使う場合は通信ソ フトが必要になる。ここで紹介す るmabTermは、RS-232Cカートリ ッジを介してモデムをコントロー ルするための通信ソフトなのだ。 つまり、今回のIT-V1200だけでな

く、市販のモデムをMSXで使いた い場合はRS-232Cカートリッジと 通信ソフト(mabTerm)という組み 合わせが必要だということ。

mabTermは機能も豊富で、ダウ ンロードやアップロードが簡単に 行なえるほか、PDS(パブリック・ ドメイン・ソフトウエア) などか らプログラムをダウンロードする ときのXモデムと呼ばれる転送手 順もフォローされている。また、 漢字ROM搭載のMSX2ならば、漢字 を横12ドットに圧縮してインター

レースモードで表示する。さらに MSX-JEに対応しているので、MSX-Writeなどを使えば、漢字の入力も 可能だ。

じつは、mabTermというのは pcs24862、msx01508のmabさん という人が開発したプログラムだ。 mabさんが作ったターミナルソフ トだからmabTermというわけね。 アスキーネットPCSとアスキーネ ットMSXのPOOLと呼ばれるPDS には、このmabTermがアップロー ドされている。そして、アスキー

ネットPCSやMSXのIDを持ってい れば、自由にダウンロードして使 うことができる。でも、これから ネットワークを始めようという人 やアスキーネットのIDを持ってい ない人たちにもmabTermを使って もらいたいという作者のmabさん の好意で、今回の特集で紹介した MSX用ホストプログラム『網元さ ん』のTAKERUで販売するディス クの中に入れさせてもらうことに なった。とても便利な通信ソフト なので、ぜひ使ってみてほしい。

HBI-1200 の通信ソフトとしても使えるのだ!

mabTermにはRS-232C用だけ でなく、HBI-1200専用のターミナル ソフトも入っている。MSX-DOS のコマンド入力待ちの状態からmab Termを起動するときに、TERMM とすれば、HBI-1200用のmabTerm が起動する。使用できるコマンドは RS-232Cを使ったときとまったく 同じになっている。HBI-1200には通 信ソフトが組み込まれているけど、 それにあきたらない場合、mabTerm を使ってみるのもいいと思う。横12 ドットの漢字が使えるのは魅力だね。



mabTermの起動方法

MSX-DOSのコマンド入力待ち のとき、TERMRと入力すると、 RS-232Cカートリッジとモデムを 使う場合のmabTermが起動され る。同じくMSX-DOSからTER MMと入力すると、HBI-1200用の mabTermが起動されるようにな っている。MSX2本体とRS-232C カートリッジの相性などが悪く、 mahTermがどうしても正常に起

動しない場合は、MSX-DOSから BASICと打ち込み、ベーシックモ ードに入ってから、CALL COMINI でモデムを初期化してほしい。そし て再び、CALL SYSTEMと打ち 込み、MSX-DOSに戻る。そこで、 TERMRとすると、正常に動作す るはずだ。ダイヤルのかけ方など、 各モデムの使い方については、モデ ムの説明書をよく読んでほしい。

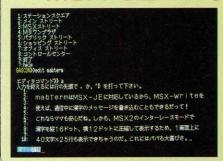


★MSX-DOSのコマンド受け付け状態、A> が出ているときにTERMRと入力するのだ。



●mabTermが起動したら、ATDPまたは、ATDT で目的のネットにダイヤルしよう。

もちろん漢字入力もオーケー SX-JEにも対応だよ~ん



mabTermはMSX-JE に対応しているので、オンラ インで漢字の入力が可能だ。 HOME キーを押すと漢字入 カモードに入ることができる。 漢字入力モードから抜けると きも HOME キーを押せばよ い。漢字は横12ドットに圧縮 して表示される。

ダウンロードした漢字ファイルも読める KTYPEがついている!

【ワシントン7日時事】未下院科学・宇宙・技術委託送・航空・井料小委員 (マカーディ委員長)は7日、未知の超電療技術開発を促進する「国家超電・競争力法定」を全会一致で可求した。 浄力基型」を全全をできたした。 実は、大芸師はのは実際時代料料を全を通じて財電海技術関係5カ年 関係プロジェクトを立案、主題するようまめ、このために「醤汁」(対 週刊)の手様を対している。 海技術の解除と目指す注案は含まざまれがごまれているが、単位表案 がと関係プロジェクト版いを提唱するものが表色会レでルでも採択され --- 7月8日 8時14分 J8A8388AK15 ---

=== Hit any key to quit. ===

ネットからダウンロードし た漢字のファイルは、そのま までは読むことができないが、 **KTYPEというコマンドで** 読むことができる。MSX-DOSからKTYPEファイ ル名 RETURN とすればよ い。このKTYPEも、mabさ んのオリジナルだ。

7

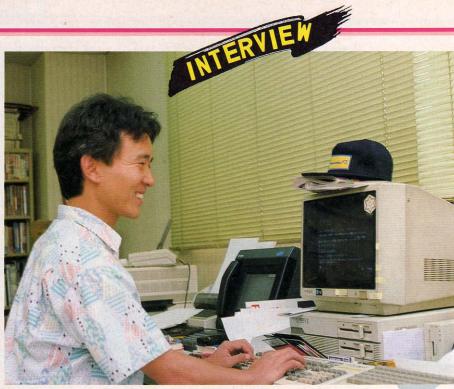
mabTermコマンド一覧表 SELECTキーを押すか、CTRL SELECT or ^X と区を押すとコマンドモードに入る。 INSキーを押すか、CTRLと用を同 INS or ^R 時に押すとホストにブレイク信号を送る 漢字入力モードに入る。または、漢字 HOME or ^K 入力モードからANKモードに戻る。 漢字でチャットするときは、CLSを CLS or ^L 押すか、CTRLとしを同時に押す。 1 (ファイル名) で指定したファイル L (filename) にダウンロードしたものを追加する。 ダウンロードをするが、同じファイル LO (filename) 名があった場合、上書きしてしまう。 ファイル名を入れずに、IRETURN とすると、ダウンロードを終了する。 t 〈ファイル名〉で指定したファイル T (filename) をネット上にアップロードする。 TransItという特殊な転送プロトコル R でファイルをダウンロードする。 同じくTransIt転送プロトコルでネッ S (filename) ト上にファイルをアップロードする Xモデム方式でバイナリーファイルを D (filename) ダウンロードする。 Xモデム方式でバイナリーファイルを U (filename) アップロードする。 りを入力すると、ネットワークのホス B ト局に対してブレイク信号を送る。 設定したXモデム転送プロトコルを中 A 止し、解除する。 設定した通信手順をディスプレーにす べて表示する。 画面にエコー表示をするかしないかを E y/n 選択する。 エスケープシーケンスをサポートする V y/n かどうかを選択する。 このモードで、yを選ぶと、コントロ ^ y/n ールコードなどもすべて表示される。 画面の文字の色とバックの色を設定す C fore, back る。○ 15.4で暗い青に白文字になる。 ディスクに入っているファイルのディ F (filespeck) レクトリーをすべて画面に表示する。 文字間、行間のウエイトインターバル W タイムを設定する(0から255まで)。 mabTermを終了してMSX-DOS Q のコマンド入力待ちの状態に戻る。

mabTermで使用できるコマンドの

一覧をすべて画面に表示する。

キーボードをゴクゴク自然にたたいていました♥♥♥
背が高かったすがやさんは、ジーンズにスニーカー。あこがれのすがやみつるさんに会える! 思ったより

すがやみつるさん



就職する前にパソ通で発言を

千倉 すがやさん がパソコン通信を 始めたきっかけは なんだったんでしょうか。

すがや 僕は最初 アメリカのネット に入ったんですよ。 日本では、コミュ ニケーションしか さかんじゃないけ ど、アメリカの場 合にはニュースが あったり、通信販 売ができたりするんです。僕は自動車レースが好きで、"ザ・ソース"や "コンピュ・サーブ"に入ったんですが、そこのレースのフォーラムでは、向こうのプロフェッショナルに会えるんです。専門のジャーナリストやメーカーの人もいるし、チームの関係者や主催者が"お知らせ"というカタチで情報を提供してくれるんです。

千倉 それは、ボランティアなんですか。

すがや いや、彼らにとってはビジネスの一環ですよ。フォードの

モータースポーツニュースなんて いうのは、専門の代理店が広告を 入れてくるんです。

千倉 パソコン通信が新聞や雑誌 のようになっているんですね。

すがや そう、ユーザーの数が増えたから、企業や団体もメディアとして、価値があるものだと、認めているんです。ほかにも、マッキントッシュやアップルの会長がリアルタイムの会議のゲストで登場して、質疑応答なんかもしたりするわけです。やっぱり、そういう人達とダイレクトに話ができるっていうのは、すごく大きな魅力ですよね。

千倉 日本でも、パソコン通信を取り巻く状況は、大きく変わっていくんでしょうか。

すがや いや、時間は、かかると 思いますね。まずは、もっとユー ザーの底辺が広がらないと駄目だ し、あと、日本の風潮っていうの も独特だから。

千倉 というのは?

すがや 日本の場合、「○○会社の ○×です」って、身柄を名乗ってし まうと、その人から出る意見って いうのは、個人のものではなくて、 会社の意見になってしまうところ があるんです。

千倉 サラリーマンの人にとって は、個人個人の発言がしにくい社 会ですよね。

すがや ええ、実名をだせない事 情っていうのがあるわけです。だ から僕なんて一番感じているんだ けど、パソコン通信っていうのは やはり、個人のための情報ツール なんですよ。名前のとおり、1人 1台のパーソナルコンピュータな んですよね(笑い)。組織の枠を乗 り越えないと、その面白さってい うのは半減しちゃうんじゃないか な。ひとりひとりのアイデンティ ティー、尊厳っていうようなもの が大事にされないところでは、こ ういうものが根づくのは難しいん でしょうね。で、やっぱり、そう いう意味で、アメリカは個人主義 なんでしょうね。

千倉 でもね、でもね、(思わず取り乱す!) 日本の社会だって変わってきてるわけですよね。パソコン通信を広げることによって人間のほうが変わっていくっていう可能性だってありますよね。

すがや ええ、それには、若い人

すがやみつる

自他ともに認める国際派ネットワーク人間。『実戦!パソコン通信』や『すぐできるパソコン通信』など、ネットワーク関係の著書も多い。また、モータースポーツ好きとしても有名で、現在、NIFTY-Serveのモータースポーツ・フォーラムのシグオペを務めている。



★特集 おもしろNETWORK

がキーポイントになると思います よ。企業に就職する前に、自分の 意見を発表することに慣れるよう にするとかね。臨教審でも「個性あ る子供を」、なんていってるけど、 そういうことをいってるんだった ら、パソコン通信で書く訓練と発 言する訓練をさせたほうがいいん ですよね。アメリカでは高校生で もスピーチや討論の技術を授業で やっているんです。テクニックと して論理を組み立てていくことっ て大事だし、その点、パソコン通 信を使えば、高校生くらいの子供 でも大人としっかりした会話がで きるんですよね。

千倉 コミュニケーションでいえ ば、草の根ネットっていうのも面 白いですよね。

すがや ええ、仙台のほうにも面 白いネットがあって、「ああ、そろ そろ深夜割引の時間だな」なんて いいながら、つないでます。

千倉 これは、今年のル・マンの 進行ですね。日本語の部分はすが やさんが訳しているんですか。

すがや ええ、フランスのカルバ コムっていうネットで、レースの 状況を送ってもらっていまして、 これだとテレビよりも情報は速い です。レースはテレビで見ていた んですけど、夜中の2時半ごろだ ったかな、片山右京っていうレー サーが乗った日本人の車が燃えて 残骸だけ画面に映ってたんです。 ただ、テレビでは、その車に相棒 のポール・ベルモントが乗ってい たのか、片山が乗っていたのか、 またドライバーが無事かどうかも わからない。で、ネットでフラン スに聞いてみたんです。カーナン バーを打ち込んだだけなんですが、 すぐに向こうからの返事もありま した。

千倉 誠実に接していると、それ なりの情報がかえってくるんです

すがや とにかく、自分の持って いる情報があったら、マメに書い ていくことでしょう。また何が知 りたいのかということも明確に表 わしていくことが大事でしょうね。 『ル・マン24時間レース 主要マシンのトラブル (主として日本車、日本人関係)』

重番:時刻: 内容

000:14H58 TOUR DE CHAUFFE NE 115 AU RALENTI S'ARRETE EN FUMANT A INDIANAPO (米山二郎、福山英男組:イン アナポリスでスローダウン)

113:15H29 ARRET APRES VIRAGE PORSCHE (#113 ボルシェ・コーナーで停止) 107:15H34 ARRET A ARNAGE (#107 アルナージュで停止)

51:15H15 PB TURBO (#51 ターボ交換)

51:15H15 PB TURBU
124:15H19 ACCELERATEUR GRIPPE (#124 アクセル不調)
117:15H25 PBEU AV ECLATE (#117 タイヤ、バースト)
113:15H29 T A Q VIRAGE FORD ARRETE (#113 フォード・シケインで停止)
051:15H47 AU RALENTI DEPUIS INDY (#51 インディアナボリスからスロー走行)
178:15H51 SUPPORT ALTERNATEUR CASSE (#178 オルタネーター交換)

013:15H40 PASSE A MULSANNE PORTE MAL FERMEE (#13 124:15H56 REPART APRES REPARATION ACCELERATEUR (#124 アクセル修理)

124:15H5G PR BOITIER ELECTRONIQUE (#124 アクセル修理)
051:15H5G PR BOITIER ELECTRONIQUE (#51 電気系交換)
001:16H04 T AQ A INDV ARRETEE DS BAC A GRAVIER (#1 インディで停止後スロー走行)
001:16H09 REPART D'INDV APRES AVOIR ETE TIREE SUR LA PISTE PAR VEHICULE DE DEP (#1 ピットにたどり着

001:16H09 ANNAGE

177:16HOG CHGT CAPOT AV ET REPART 121:16HOO CHGT MOYEU AV DROIT ET REPART 16HO9

117:16H27 AU RALENTI VIRAGE PORSCHE ET S'ARRETE POSTE 122

IH D'ARRET 107:16H33 PASSE AU RALENTI APRES MULSANNE

052:16H33 ARRETEE P3 $\,$ TRANSMISSION AR GAUCHE CASSEE 131:16H40 T A Q A MULSANNE ET REPART

117:16H28 ARRET P125

77:16H42 REPART DU POSTE 125 107:16H34 ARRET A INDY

037:17H34 RECHERCHE FUITE D'HUILE (#37:オイル編れ)
051:17H41 TJS ARRETEE AU STAND PB ALTERNATEUR.BOITIER ALLUMAGE, POMPE INJECTION \$131:17H36 ARRETEE POST

5H 6H

E 125 ET REPART A 17H43 124:17H29 FIL D'ALTERNATEUR DEBRANCHE

151:17H50 AU STAND CHANGEMENT PORTE AVD 017:17H34 RETOUR STAND PANNE ESSENCE REPART A 17H36

107:18H07 ABANDON (リタイヤ) OFFICIEL DE LA N[107 107:18H07 RAISON DE L'ABANDON DE LA N[107 = M0' 1ER ABANDON

022:18H24 T A Q ET REPART 022:18H24 T A Q AU "S" DUNLOPET

ABANDONS 000:00H00

000:00H00 1987

4H

★すがやさんがネットワークで送 ってもらったル・マン情報の一部





★テレテルで "AUTO hebdo" というネ

ットワークを見つけてアクセスした。



會あった、あった、ル・マンの情報が これは、予選レースのタイムと順位だ

フランスのネットにアクセス

フランスにはテレテルという 大規模なネットワークがあり、 その端末機のミニテルはホテル のロビーやレストランなど、い たるところに設置されていて電 話とまったく同じような感覚で

手軽に使われている。まったく うらやましい状況だね。そこで、 MSXマガジン編集部も日本から フランスのテレテルにアクセス して、現地のル・マン関係のニ ュースを漁ってみたのだ。

*178:16H31 REPART APRES



★総合15位に寺田陽次郎さんがドライ ブルナマツダ757が記録されている。



★こちらは "SPORT·PROT" というネッ ト。ここにもル・マンの情報が……。

res du MANS



電話帳は加入者2,400万人のデータバンクだ。端末機はいたるところに置かれ、買い物帰り の主婦やサラリーマンが駅の端末機でル・マン耐久レースの情報に見入っていたりする。



●24時間走り抜いたマツダ767、757に、見慣れたステッカーを発見。なんと、ロ グインのステッカーじゃないか! うむむ、抜け目のないやつらだなぁ……。

サーキットはひとつのネットワークだ!

世界でいちばん過酷なレースと して知られるル・マン24時間耐久 レースが、今年もフランスのサル テ・サーキットで行なわれた。この レースの経過は通信衛星を使い、 日本のテレビで生放映されたので、 見た人も多いんじゃないかと思う。

フランスはミニテル端末機が320万台も普及しているネットワーク先進国。テレテルの電子

決勝レースに出走した49台のマ シンのうち完走したのは、わずか に25台。この過酷なレースにMSX マガジンの姉妹誌ログインの応援 するマツダチームは通算10回目、 8年連続出場。今年のル・マンに は3台がエントリーし、いずれも

完走。カーナンバー203のマツダ757 は総合15位、IMSAクラス2年連続 優勝という快挙を果たした。

ル・マン24時間耐久レースでは、 最高時速が400キロを超え、24時 間走り抜くと走行距離は5,000キ 口にも及ぶ。これはアメリカ大陸 を横断する距離に匹敵する。年々、 この走行距離は長くなっているに もかかわらず、使用できるガソリ ンの総量は2,550リッターときび しく規制され、少なくなっている のだ。ル・マンが世界一過酷なレ ースといわれるのもうなずける。



総量2,550リッターのガソリンで、可能な限り速く、しかも24時間マシンを壊さずに走り抜くためには、マシンの空力特性の向上やシャーシの改良などが重要になってくるが、この分野もコンピュータなくしては考えられない。

また、各マシンには、コンピュータ制御の燃料噴射システムが搭載され、コンピュータシミュレーションから得られたデータや、じっさいの走行から得られたデータをもとに、走行状況に応じてエンジンに送り込むガソリンの量をコンピュータがコントロールする。ル・マンは一般に売られている

ガソリンを使用する規定になっているが、ガソリンのオクタン価のバラつきや昼間と夜の気温差によっても燃費は変化する。とくに、今年のル・マンは燃費競争といわれるぐらいシビアな状況の中で行なわれた。コンピュータの果たす役割は重要でマシンの性能を大きく左右してしまう。

つまり、コンピュータのチップの中に収められたデータがレースでの勝敗を決定してしまうと言っても過言ではない。まさしく世界一過酷なル・マン24時間耐久レースは、熱き男たちとマシン、そしてコンピュータの闘いなのだ。



ン編集部まで送ってくれ。

ネィッパトパワパーパクパで画像を送ろう!

なぷるぷす

NAPLPS

NAPLPS(なぷるぷす)というのはカナダで開発されたビデオテックスの画面情報サービスのこと。パソコン通信のネットワークでも、このNAPLPSを使って画像を送ったり、受け取ったりして楽しんでいる人たちがいる。アスキーネットPCSのNAPLPS-SIGを見てみよう。



★後藤寿庵さん(pcs08452)の作品。この絵は後藤さんのMSX2で描かれたのだ。

●NAPI PSの機能を 使った4コマ漫画のは じまり、はじまり一つ! ディタを使い1コマ 目の上に次の絵を 重ねて描いていく。 ➡絵を見るときは 作画手順がそのま ま順を追って表示 されていくわけ。 ➡これを利用すると簡 単なアニメーションを 作ることができるのだ。

今、画像通信に注目!

パソコン通信で文字だけでなく、 画像も送ることができたら楽しい。 じっさいに、アスキーネットPCS やMSX、PC-VAN、NIFTY-Serve などでは、パソコン通信のネット ワークを利用して、画像データの やり取りが行なわれている。

MSX仕様のパソコンなら、どのメーカーのMSXでも互換性が保たれているけど、知ってのとおり他のパソコンの場合は同じメーカーのパソコンであっても機種が違えば互換性がないものが多い。ネットワークには、いろいろな機種のパソコンでアクセスしている人がいるわけで、画像を送るといってもたいへんだったわけ。

ところが、NAPLPS方式の画像 データならば、機種ごとにデコー ダ(NAPLPSのデータを解釈して 画像にするためのソフト)を用意 すれば、機種に関係なくNAPLPS の画像を見ることができる。

つまり、PC-9801というパソコンで描いた絵を、MSX2で見ることができるし、その逆もできるってわけね。

もうひとつ、NAPLPSの利点は 同じ1枚の絵の画像データをうん と少なくすることができること。 これは、パソコン通信のネットワ ークで画像データを送るときに大いに役に立ってくれる。たとえば、MSX2の場合、screen8で描いた絵をディスクにセーブすると、1枚の絵に54キロバイトも必要なのでほんの十数枚しかディスクにセーブできない。NAPLPSなら、ここで紹介しているような絵を112枚ディスクにセーブしても、まだディスク容量は余っているのだ。

現在、アスキーネットPCSにあるPDS(パブリック・ドメイン・ソフトウェア)のPOOLシステムというところには機種ごとのデコーダがアップロードされているので、自分の機種のデコーダをダウンロードすれば、NAPLPSの画像データを見ることができるようになる。

じつは、これらのデコーダはす べてネットワークに集まった人た ちの手作りなのだ。

ここでいうNAPLPSは、標準の 規格(ANSIX3.110-1930)をすべて 満たしているわけではなく、画像 通信に必要不可欠な機能を重点的 にサポートしたNAPLPSのサブセ ットとして考えてもらいたい。

NAPLPSに興味を持った人は、 アスキーネットPCSやPC-VAN、 NIFTY-ServeのNAPLPS-SIGをの ぞいてみてね。

アスキーネットPCS



力的に作品を発表し続け ている常連のひとりだ。 (DONN6789)° VOiCeで会ったら気 DCS26783)。精



●専円念に鳥の羽を描い て美しい画像をアップし てくれたのがK&Nさん (pcs27070)。NAPLPS で描いた鳥図鑑なんての ができたらすごいと思う。

♥中村さんの作品 (pcs12679)。題は "引つ越し"だけど、

> どう見ても 夜逃げとし か思えない。

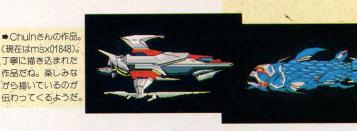


■こんな暑中見舞いのメールをも らったら、うれしくなっちゃうな。 NYAOさん(pcs14333)の作品。



のところで紹介してる 後藤寿庵さんのリアル ●左ベージのタイトル なタッチの作品だ。







NAPLPSを使った高島屋のカタログ

もうお中元の時期は過ぎてし まったけれど、高島屋はパソコ ン通信のネットワークを使い、 お中元カタログのサービスを行 なった。

このカタログにNAPLPSが使 われていたというわけだ。パソ コン通信でオンライン・ショッ ピングができることは、すでに あたりまえのことのようになっ ているけど、やはり、商品がど んなものか、文字でいくら説明 するより、商品そのものを画面 に表示したほうがずっとわかり やすい。

高島屋のお中元カタログに使 用したNAPLPSは標準NAPLPS のフルセットということだが、

MSX2のNEWNAP(NAPLPS用 デコーダ) でも画像を見ること ができた。今後のパソコン通信 のサービスとして注目したいね。



●NAPLPSで描かれたヨーロッパの風 景。こんなカタログなら欲しいね。



★美しい風景を見た後で現実に戻さ れる。やはり絵を見るだけにしよう

パソコン

大博覧会開催中!

期間8月1日(月)~8月31日(水)

ネットワークの画像通信をもっと、突きつめていくと、オンラ インのネットワークゲームにたどりつくのではないだろうか。 THE LINKSは、画像通信ができるMSX専用ネットワーク で、とくにネットワークゲームが充実していることで有名だ。



夏休みはネットワークゲーム大会だ!

THE LINKSについては、これま でもたびたび紹介しているので知 っていると思うけど、日本で画像 通信ができるMSX専用のネットワ ークだ。右に掲載したメニューを 見てもらえばわかるように、THE LINKSでは、さまざまなサービス を行なっている。さらに、夏休み の間、パソコン通信大博覧会を開 催中はいろいろな楽しいイベント が目白押しだぞ。

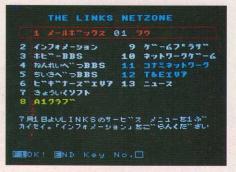
MSXマガジンも、このイベント に参加して、何か馬鹿なことをや ろうと思っている。そのひとつが、 本誌、MSX通信のコーナーでおな じみの田中パンチ先生による替え 唄コーナーや回文募集のコーナー。 それから、千倉真理さんとオンラ

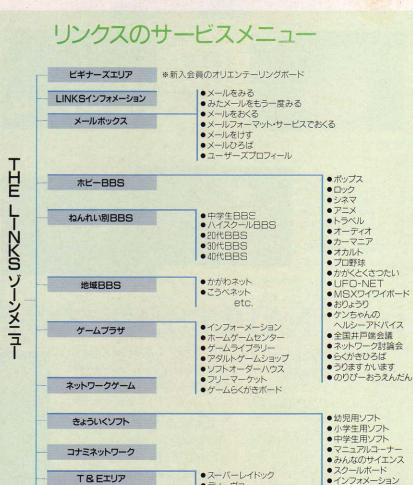
インでおしゃべり しちゃうこともで きるぞ。くわしい スケジュールは、 MSXマガジン8月 号を見てね。

しかし、何とい ってもイベントの 目玉は、ネットワ ークゲーム大会だ。 次のページでは、 THE LINKSのネッ トワークゲームの 中でも、とくに人 気の高い、A1グラ ンプリを取り上げ て、紹介したいと 思う。

メニューがちょっと変わりました

= **→** ュー。ホビー ホビ から LI 教育 SKKS 株 式情 新しい の報





ディーヴァ

• 株式秘情報

A1クラブ

News in News

・インフォメーション

サンケイNEWS ● テクニカルNEWS

やはり、ネットワークゲームはおもしろい!!

『A1グランプリ』はアメリカ西海 岸のロサンゼルスからニューオリ ンズまでを走破するゲームだ。

じっさいのゲーム時間でいえば、 はやい人で1時間、遅い人だと2 時間位かかる。でも、通話料の心 配をする必要はない。ゲームのプ ログラムをMSXの本体のメモリに

転送したら、THE LINKSにアクセ スするのは、チェックポイントを 诵過したときだけ。レースの最中、 つまり、走行中はオフラインなの でいっさい通話料はかからない仕 組みになっている。チェックポイ ントでアクセスすると、現在の自 分の順位が表示されるってわけだ。

1 エントリー受付



★レースに参加するには、ここで2番を 選び、エントリーしておくことが必要だ。



★申し込みが受け入れられると、電子メ ールでエントリーカードが送られてくる

2 プログラムを転送



★レースのスタートの2時間前からフロ グラムをダウンロードすることができる。一トの瞬間まで、カウントダウンされる。



★ダウンロードが終了すると、一斉スタ

3 レーススタート!



★さて、いよいよスタートだ。まだ先は



★アメリカを旅するときは、カーステレ 長いぜ気楽に行こう。おっ、ショップだ。 オは必需品。エンジン音だけじゃ淋しい。

5 やばい! スピード違反だ!



★調子に乗ってハイウェイを飛ばしてい たら、スピード違反で捕まってしまった。 はいかないんだぁ。はやく出してくれ!



★こんなところで時間をロスするわけに

4 チェックポイントを通過

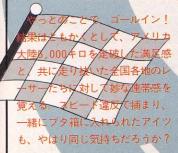


★第1チェックホイントにたどり着いた ら、トッフはもう、あんなところに……。



★第1チェックホイントのランキングは 10位。まだまだ、挽回のチャンスはある

そして・・・・ゴールイン







★途中でかなり頑張ったが、トッフ集団 には遠く及ばない。最終順位は5位だ!



★これがA1グランフリの認定書。走り 抜いた者だけが持つことができる勲章だ。

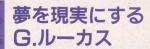
海外のネットワークゲーム情報Part.1

を構築した

ただなんてことない日常生活を、なんてこ となくネットワーク上で体験できてしまう のが『ハビタット』。本当はと~ってもスゴ

イ仕掛けがあるのだけど、そこに暮らす人はなんとなく 過ごせてしまうのは、さすがネット先進国のアメリカだ。

のだ。



最近某家電メーカーのCMに登場 して、「いつもサムシングニュー」な んていってるおヒゲのおじさん知 ってるかな? 顔を見るのははじ めてでも、その名前はだれもが知 ってるハズ。SF映画の名作、『スタ ー・ウォーズ』シリーズを生みだ したジョージ・ルーカスだ。

で、そのルーカスが、スター・ ウォーズの4作目も作らずに何を していたかといえば、カリフォル ニアの山奥に広大な土地を用意し

て、"ルーカス・フィルム"という会 社を設立。日夜"サムシングニュー" を求めて右往左往していたという わけ。MSXにも移植されてる『エイ ドロン』や『ボールブレイザー』なん てソフトも、これから移植が期待 される『マニアック・マンション』

そんなルーカス&ルーカス・フ ィルムが、コンピュータゲームの 次に目をつけたのがネットワーク。 電話のあるとこならどこからでも、 大勢の人が同時にアクセスできる このメディアは、それ自体サムシ

も、すべてこのサムシングニューな



ングニューの魅力を持ったもの。 特にアクセスしている人同士でリ アルタイムに会話が楽しめるチャ ットサービスや、マルチプレイヤ 一のオンラインゲームは大人気だ。 そしてこのネットワーク上にルー カスが作り出したのが、ハビタッ トと呼ばれるコンピュータワール ド。大勢の人が共同で暮らしを楽 しむ第2の人生、夢の世界が、こ こに展開するのだ。

自分の目的は 自分で見つけてね

さてそれでは、このハビタット の世界を説明していくね。まずこ この住民はアバターと呼ばれ、そ れぞれの家を与えられる(うん、

さすがアメリカだな。太っ腹!)。 で、人と会うのが嫌いな対人恐怖 症の人は、そのまま家の中でじっ としてれば、それはそれで安らぎ が得られていいかもしれない。で も、わざわざ電話代払ってネット ワークにアクセスするくらいなら、 外に出てあたりを散歩してみよう。

ハビタットというのは、ルーカ スが作り出したコンピュータワー ルド全体を指す言葉で、実際にア バターが生活するのは、その中に 点在する街。街の中には、ホール やらオフィスやら新聞社やらと、 実際の社会と同じような建物が作 られている。それも、ただあるわ けではなくて、それぞれ機能して いるから驚きだね。

はじめてハビタットの世界にき たキミは、当然のことながら仕事 も目的もない。それは、自分自身 で探し出すものなのだ。装備をそ ろえて街の外へ探検にいくのもい いし、自分で店を始めて商売に精 を出すのもいい。茶飲み友だちを 見つけて街中を歩きまわったり、 パーティーを開くのもいいね。そ うそう、文章に自信のあるキミな ら、新聞社に就職するのもいいか もしれないよ。とにかく、このコ ンピュータが作り出した世界の中 で、思いっきり生活を楽しんでし まうというのが、ハビタットでの 正しい過ごし方というわけだ。

右のページに掲載したのが、実 際にハビタットにアクセスしたと きの写真。街に作られた名所旧蹟 (?)や、気の良さそうな人々のよ うすを感じてもらえるかな。

inkってTHFIINKSみたし

ハビタットが運営されていたの は、クォンタムリンクというネッ トワーク。これはアメリカで大き なシェアを持つCommodore64、 128というパソコンの専用ネットワ ークだ。「運営されていた」 と書いた理由は、

QUARTUR

ハビタットは実験期間が昨年終了 し、本格的なサービス開始に向け て現在準備中だから。

このクォンタムリンクというの は、日本のMSX専用ネッ トTHE LINKSとコンセ プトが似たシステム で、通常のネットワ ークのような文字

だけの情報では なく、グラフィ

で決定するなんてTHE LINKSみたいだね。

きる。というより、 グラフィックの要素がかなりのウ

ックも送ることがで

エートをしめるといってもいいか もしれない。だから右ページの写 真のような、アニメーション的な 表現も可能になったのだ。

また、グラフィックに限ってい えば、Commodore64とMSX1は似 ているところがあって(ちょっと ドットが荒い画面なんかMSX1みた いでしょ)、日本のTHE LINKSも MSX1を基準にして画面を作ってい ることだし、ぜひハビタットの世 界を移植してほしいな、な~んて 思ったりして。2つのネットワー クがハビタットで結びつくなんて、 楽しそうじゃない!

の暮らしはすぎていく こんな ご近所づきあいも大切にね● ●

ハビタットを知ってもらうには、 とにかく一度アクセスして、その 世界を体験してもらうのが一番。 でもそのためにはCommodoreの マシンが必要だし、クォンタムリ ンクのIDは取らなくちゃいけない し、アメリカにアクセスするわけ だから、電話代が死ぬほどかかる し……その上、現在ハビタットの

サービスは休業中。本格的な運営

には、しばらく時間がかかりそう だから、どうあがいてみてもアク セスすることは不可能だね。

そんなわけで、昨年の実験シス テム期間中に姉妹誌ログインがア クセスしたときのようすを、ここ で紹介してみよう。それぞれの人 が話した言葉は、画面の上の方に 順番に表示されているよ。辞書を 片手に訳してみてね。

最近のアパートやマンシ ョンでは、隣にどんな人が 住んでいるのか知らない、 なんてことがあるけど、ハ ビタットでは別。気軽に声 をかけて友だちになっちゃ おう。家の前にはポストが あって、手紙を出すことも 可能だよ。



アバターとなってまずや らなくてはいけないのが、 自分の体を作ること。頭の 形や性別、髪の色、シャツ の色、ズボンの色、そして 背の高さなど、そのバリエ ーションもさまざま。だか らまるっきり同じ容姿の人 物に出会うこともないね。

お金を貯めれば頭も選

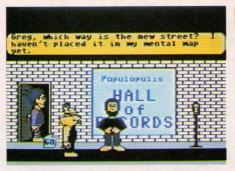


ハビタットの世界で働い てお金をもうければ、スペ アの頭を買うこともできる。 RANT編集長のオズグッド も、いろいろと頭をコレク ションしていて、その日の 気分ですげかえるとか。で も、生首がゴロゴロしてる みたいで不気味だな~。



自分の家の近くなら歩い て移動することもできるけ ど、一気に遠くまで出かけ たいときにはテレポートを 利用しよう。これはなにが しかのお金を入れると、一 瞬のうちに物体を移動して くれる便利なもの。地下鉄 もバスも必要ないのだ。

街の記録も残ってる●



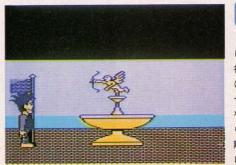
比較的歴史が浅い国だけ に、アメリカというのは過 去の記録を大切にあつかう ところだ。そんなことが影 響してか、ハビタットの世 界にもHALL of RECORDS という、街のさまざまな記 録を残すための建物がたて られていた。

新聞社だってあるのだ〜!•



ここはハビタットの新聞 社、RANTの前(新聞といっ ても週刊だけどね)。入り口の 横には販売機があるぞ。試 しに新聞を買ってみると、 画面一杯に記事がつまって いて、それがなんと16ペー ジ。ハビタットでの出来事 はなんでもわかるぞ。

ここでオラクルと話せるぞ● ●



オラクルというのは、ハ ビタットの世界を管理する 神みたいな存在。彼と話す には噴水にカーソルを合わ せればいい。店を持ちたい なんてお願いも、聞いても らえるかもね。また、遠く 離れた人との会話には、テ レパシーが使えるぞ。

海外のネットワークゲーム情報Part.2

リアルタ仏でエアウオリア

ネットワーク上で、マルチプレイヤーによるドッグファイト(空中戦)が展開! そんな夢のようなことがアメリカでは現実となっている。GEnie(ジニー)というネットワークで争われるエアウォリアーだ。

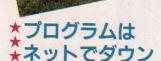
★レッドバロンが ★続出してるぞ

自家用飛行機が比較的簡単に手に入るアメリカ。日本に比べて、自分の手で操縦桿をにぎるチャンスも多いはずだ。そんなことが影響するのか、フライトシミュレーターの人気も高く、新しいパソコンが発売されると、必ずといっていいほどフライトシミュレーターも開発される。日本におけるパソコンと麻雀ソフトのような(ついでにいうなら、自分があがると女の子が服を脱ぐようなヤツね)、切っても切れない、不滅の組み合わせというわけ。

で、ただでさえ空を飛ぶのが好きなアメリカ人に、マルチプレイヤーのドッグファイトゲームを与えたらどうなるか。こりゃもう、火を見るよりあきらか。みんな思いっきりハマリきってるわけですよ。我こそは撃墜王レッドバロンだ!って感じで、日夜ネットワークにアクセスしっぱなしなのだ。まあ、日本に比べて電話料金が安

いってこともあるかもしれないけど、ちょっとすごいね。

このゲームの正式タイトルはエ アウォリアー。大手電機メーカー のジェネラルエレクトリック(GE) が運営する、GEnieというネット ワーク上で、第1次や第2次世 界大戦中の戦闘機を使って、ド ッグファイトを展開するものだ。 ゼロ戦はもちろんのこと、ムスタ ングやスピットファイア、メッサ ーシュミットなんて名機が選択可 能。また、マルチプレイヤーの利 点を最大限に生かして、B-17など の爆撃機も。これは2~3人で同 時にアクセスして、操縦したり機 銃を撃ったりを分担する。なかに はちゃっかりした人もいて、自分 は機銃を撃ちまくりたいために、 一緒に飛んでくれるパイロットを ネットワークで募集したりもして るそうだ。



さて、そんなこんなでアメリカのネットワーカーたちがハマリきっている、エアウォリアーの仕掛けをちょっと解説してみようか。プログラム本体はネットワーク上にあって、ユーザーはこれを自由にダウンロードして使用する。下の写真のように、画面にコックピットを表示したり、背景をリアル

タイムに描きかえたりというのは、 すべてこのプログラムの仕事。ネットワークが関与するのは、それ ぞれの端末(つまりユーザー自身 のコンピュータ)から送られてく る各機の状態を管理するだけだ。 だからゲームに参加しているユー ザーがどんなに増えても、処理速 度が遅くなるなんてことはない。

●エアウォリアーを製作した、ケスマイのスタッフが勢揃い。部外者も若干名。

操作はほとんどがマウスでOK。 補助的にキーボードを使うくらい かな。また無線を使えば、他の機



プレイできちゃうのだ



- ★ムスタングのコックピット。なかなかリアルでしょ? 前方に山並みが見える。
- ■こちらは B-17。窓をとおして、右翼 のプロペラが回っているのがわかる。



→こんな感じで

★特集 おもしろNETWORK

21-8 DNINOS

SSTRING ONLY

PILOT'S MANORA



体のパイロットとも会話ができち ゃうのだ。これはネットワークの チャットシステムと同じ要領で、 キーボードから文字を打ち込むと、 画面の右側にメッセージが出力さ れるという具合だよ。

★片田舎にある **Ŷソフトハウス**

エアウォリアーの存在を知っ てしまったなら、次に気になるの が「どんなヤツが作ったんだ!?」 ってこと。そこで、いろいろ調べ ていくと、たどり着いたのが *ケ スマイ"というソフトハウス。こ の名前に覚えがないかな? 実は 昨年MSX-NETでサービスが続け られていた『ダンジョンズ・オブ・ ケスマイ』という、シングルプレ イヤーのネットワークRPGを作っ た会社なんだ。その後アメリカの

⇒プラモデルはいいと して、なんとその上の パイロットマニュアル は本物! ケスマイは オタク集団なのかな。

コンピュサーブで、『アイランド・ オブ・ケスマイ』というマルチプ レイヤーのRPGを発表。ネットワ

ークゲームに関しては、先駆者と もいえるね。

そもそも彼らが、どうしてネッ トワークゲームに目をつけたかと いえば、単純明快「自分たちがプレ

イしたかったから」。スタッフ全員 が超エリートで、普通の道を歩ん でいれば一流企業のトップクラス にもなれるハズなのに、それをあ っさりと放棄して趣味の世界に入 ってしまったというわけ。だから ゲームの完成度もピカイチ。今度 はぜひ、日本のパソコン向けにソ フトを開発してもらいたいね!

エアウォリアーをはじめとす るオンラインゲームと、数限りな いPDS(パブリック・ドメイン・ ソフトの略。ネットワーク上で、 ユーザーに無償で配布されること

を目的としたソフトウエア)が魅 **GENIC**

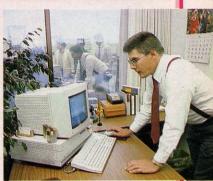
力となって、今注目のGEnie。さ すがにエアウォリアーをプレイ するには、マッキントッシュやア ミガといったアメリカ製のパソコ ンがないとダメだけど、電子掲示 板を読んだりチャットをしたりす

> るには、MSXでも OKだ。そこで、 GEnieにアクセス する方法を教えち ゃおう。「電話代な んか怖くない!」 なんて太っ腹のキ

●なんともカラフルな装丁の GEnieのマニュアルだ。

ミなら、挑戦してみてね!

まず、なにがなんでも必要なの が、KDDのVENUS-P(ビーナスピ ーと発音。データ通信用の専用回 線)に加入していること。そして ビザ、マスター、アメリカン・エ クスプレスのいずれかのクレジッ トカードを持っていることだ。 VENUS-Pに入ったら3136900とい うGEnieのネットワークコードに 接続。無事にホストにつながった ら、XJM11920、GEnieと入力しよ う。後はメッセージにしたがって 住所や氏名を入力していけば、一 応の手続きは終了 (これをオンラ イン・サインアップという)。後日



★GEnieの偉い人、ラウデンさん。ジェネ ラルマネージャーの肩書を持つ。

GEnieから電話がかかってきて(日 本支社からの電話だから安心して ね) IDとパスワードが手に入ると いうわけだ。



あのドラクエシリーズの作者、堀井雄二さんと姉妹誌ログインの連中が密かに進めているプロジェクトが、『電脳空間RPG』なのだ。ファンタジックな世界をネット上に作り、その中でいるんな人と知り合ったり、一緒に冒険したりできる・フいうのだから、すごい!

ネットワーク・マルチプレイヤーゲーム

電腦空間

サイバースペース

海外ネットワークゲーム情報でお伝えした、『ハビタット』みたいなネットワークの世界に住んでみたい! 日本でも、ぜひ、ハビタットのようなネットワークゲームを作ってほしい! と思っている人も多いと思う。

でも、ただ指をくわえて見ているだけじゃ、いつまでたってもできやしない。そこでMSXマガジンの姉妹誌、ログインはドラクエシ

リーズの作者、堀井雄二さんを巻き込んで、『電脳空間RPG』のプロジェクトをスタートした。

ネットワークでファンタジックなRPGができたら、面白くならないはずがない。酒場には、野心を持った強者どもが集まり、自分こそはドラゴン(最終的な敵がドラゴンかどうかは知らないが)を倒し、財宝と名誉を得ようともくろんでいる。しかも、彼らはじっさ

いにキミと同じように生きている 生身の人間なのだ。

現段階では、何人かの人が別々のところからアクセスして、マップ上を動き回れるところまでできている。問題はネットワーク上にどんな世界を作るのか詰めの作業をしている状態だ。たとえば、魔法は使えるようにするのか、しないのか。また、使えるとすれば、どんな魔法が必要かといった具合。

その他にも、考えておかなければ ならないことがいっぱいある。な んてったって、ひとつの世界を作 りあげるんだから、大変なわけだ。

今、この電脳空間RPGをいろいろな機種で遊べるように、各端末側のプログラムの移植作業を行なっている。我こそはと考えているプログラマーの人は、ぜひ、MSXに移植する作業を手伝ってほしい。一緒に電脳空間RPGを作ろうよ。

ネットワークはもっと面白くなる

パソコン通信の楽しさは、なん といっても、見ず知らずの人たち と意見を交換したり、おしゃべり をする楽しさであろう。

たとえば、チャットという多人 数でおしゃべりするシステムがあるが、チャットでは、すでに何人 かで話しているところに突然入っ て、おしゃべりに参加することが できる。

すでにネットを体験しているキミは「んなこと当たり前だろ!」というかもしれないが、これはネットだからできることであって、じっさいの現実社会でそんなことをしたら(つまり、知らない人たち

が何人かで話しているところに突然割り込んで話に参加しようとしたら)よほど特殊状況でない限り、 "おかしな人"と白い眼で見られるであろう。

しかし、ネットでは、見知らぬ 人とでも気軽に話せるのだ。

道を歩いていると、向こうから 人が歩いてくる。

「こんにちは」。

現実社会では、「ん?」と変な顔をされるか、警戒されるだろが、これがネットの世界だと、相手も笑って、「こんにちは!」と挨拶を返してくれるにちがいない。

「ところでさあ、キミはもう、聖

なるオーブを見つけた?」。

「ううん、まだ……」。 「だったら、ボクに ついて来ないか? オーブのある場所は わかったんだけど、 強いドラゴンがいて ひとりじゃ倒せそう にないんだ。でも、ふ たりだったら……」。

もし、ネットワーク上にRPG空間が誕生すれば、こんな会話が日常茶飯事になるであろう。

そして、その見知らぬ人どうしでも気軽に話せて仲間を見つけら

堀井雄二



みたいと語る堀井雄二さん。 登間RPGで、ます自分か

れる世界というものが、本来の世 界の在り方かもしれない。

きっと大昔は、人と人とがそう やって社会をつくってきたはずな のだ。その時代をもう一度! 電 脳空間RPG万歳! 万歳!

MSX2ホストプログラム

網元さんは

130

brother AKERUIO を押して下さい

●これがTAKERUの画 面。はじめての人でも 画面の表示に従ってい 現在、クーボン券制度 は実施してないよ。

➡ TAKERUはこんな形 をしている。料金投入 から、メディアに書き 込みするまでの各ステ ッフをわかりやすく説 明してくれるのだ。





◆TAKERUのありがた い点は在庫切れがない こと。ネットワーク機 能を使えば、今まで発 売されたソフトは、す べて買うことができる。

MSX2(VRAM128K) 価格4,500円(200) けば、ソフトを買える。 ※このソフトにはMSX-DOSが組み込まれています。

今回のおもしろNETWORK特 集で紹介した『網元さん』は全国 130店舗のTAKERU設置店なら、

どこでも買うことができる。

●MSX2ホストプログラム

網元さんはMSXで簡単にネッ トワークのホスト局を開くこと ができるプログラムだ。もちろ ん、ホスト局を開くには、網元 さんの他にFS-CM1やHBI-1200 などの通信モデムカートリッジ を持っている必要がある。

TAKERUで発売中の網元さんの ディスクには、MSX-DOSが組み 込まれている。ディスクのファ イルを管理するには、とても便 利なシステムだ。さらに、特別 おまけとして、今回の特集で紹 介した、HBI-1200用と、RS-232C とモデムの組み合わせでも使用 できる通信ソフト、mabTerm(マ ブターム)も入っている。これは、 ネットワークのPDS(誰でも自

由にダウンロードして使うこと のできるソフトウエア) にアッ プロードされているもの。ひと りでも多くの人に使ってもらい たいという作者、馬淵さんの好 意で網元さんのプログラムと一 緒に入れさせてもらったのだ。 感謝!

網元さん

ところで、ふだんお世話にな っているTAKERUも、じつはネ ットワークで結ばれている。だ から、いつも欲しいソフトを手 にいれることができる。せっか くお店に買いにいったのに在庫 切れ、という心配はないわけだ。

TAKERUについての 問い合わせ先

ブラザー株式会社 TAKERU事務所 〒487 名古屋市瑞穂区 堀田通9-38 ☎052-824-2493

全国のユニークな草の根

網元さんを使えば、MSXで簡 単に自分のネットワークを作る ことができる。とうぜんキミは ネットを運営するオーナー。ネ ットを管理するシスオペさんだ。 自分のMSXがネットワークのホ ストコンピュータになってしま うなんて信じられないような話 だよね。なんとなくMSXがすご くたのもしく思えたりして。

でも、自分のネットワークを

作ってみたものの、そこに人が 集まらなければネットワークの 意味がない。面白いネットには、 やはり面白い人がたくさん集ま ってくるものだ。

初めは、とりあえず、近所の 人や友人たちに知らせて内輪だ けのネットを作ってみるのもい いかもしれない。それでうまく ネットが盛り上がってきたら、 もっと多くの人にアクセスして もらいたくなるよね。

そこで、Mマガでは、全国の 個人的に運営しているユニーク な草の根ネットをどんどんMマ ガの誌面で紹介しちゃおうと思 う。日本全国MSXユーザーの輪 と、草の根ネットの輪がますま

す広がっていけば、素晴らしい ことだよね。

キミも面白いネットを作った ら、ぜひ、Mマガに知らせてほ しい。住所、氏名、電話番号と ネットの名前、それにネットの 運営時間を書くのを忘れずにね。



〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー MSXマガジン編集部 草の根ネット大募集係

MSX-WriteI



先月号でもちらっとお届けしたMSX-WriteI。前バージョンに比べ、より一層機能アップされたことはわかってもらえたかな。今月はその賢い利用法として、ネットワークでの使い方を紹介するよ。

ネットワ



カートリッジは前と同じ大きさ

上に見えますのが、本邦初公開のMSX-Write II のカートリッジ。「あれ〜、前のといっしょじゃん」なんて思ってるキミ。そう、確かに外見はMSX-Writeと大差はない。でもね、この中にはJIS第2水準の漢字ROMやら、学習機能や外字登録のためのS-RAM&リチウム電池なんてものが、新たに詰まっているのだ。だからカートリッジの中は、豊島園のプールのようにビッ

シリ。立すいの余地もないというわけなんだ。羊の皮をいぶった狼、能ある鷹は爪隠す、な〜んて格言を持ち出すまでもなく、ケタ違いの能力を発揮するから安心してちょうだいね!

さて、MSX-Write』(以下』と略)をマシンにセットして電源を入れると、左上のようなタイトル画面が表示される。このあたりは前作のMSX-Write(以下』と略)と同じだね。でも』になって進化したのは、システム構成の画面で『自動立ち上げ無し』を選べば、次からはDisk-BASICを直接起動できること。第2水準の漢字ROMを搭載してることから、』を漢字ROMの代わりに本体にセットしっぱなしの人も増えると思うけど、そんなとき自動立ち上げ無しにセット

しておくと、タイトル画面とかを

見なくてすむから便利だよ(Iのときみたいに、タイトル画面でキーを押してメニューを表示して、BASICって項目を選んでまたキーを押す、な一んて面倒臭いもんね)。特にここで問題にしようとしてる、ネットワーク通信でのIの利用を考えた場合、電源を入れるのと同時に通信ソフトが起動するわけだから、使い勝手も良くなるというわけだ。

ネットワーク大好きユーザーに とって気になるのは、日本語入力 フロントプロセッサとして、 I が 利用できるかということ。 結論か らいえば、もちろんOK。しかも I に比べて変換速度は速いし、ユーザー登録辞書や学習機能が完璧にサポートされてるから、自分で使いやすいように辞書を作り直すことができる。いままでみたいに、なかなか目指す漢字が変換されなくてイライラすることもなっなるよ。また、フロントプロセッサを起動したときに確保される画ときに確保される画で変換領域が、Iに比べて大きなった。これで、ひとつの文章を打ち込んで一気に変換するという、連文節変換ならではの醍醐味が今まで以上に味わえるぞ。



ケータというわけなのだ。 穴は、バッテリーのインジ穴は、バッテ。そして右側の丸い準漢字ROMの切り換えスルーのインジャーのでは、



横40文字の圧縮フォントだ!

「行に表示できる文字数は、 Ⅰでは最高30文字。これが Ⅱ では40文字まで可能になる。 その秘密は圧縮フォントとい うやつ。タテヨコ16×16ドッ トで構成される漢字を、16× 12ドットに縮めてしまったと いうわけだ。

システム構成	
国面表示文字数/行	.40
文書ディスク	Are o B classical
背景色	白絲灰
自動立上げ	有無
フリンタ種別	MSX標準

★システム構成の画面。一度設定すれば、 電源を切っても内容は保存されてるよ。

カーソルを動かして<→>で選択

もちろん連文節変換

7月になると、部間後の取開ともいうへき企業セミナーがはる。 全性でミナー と会は別会とは名前で達けて、どっちにしる、企業動がすれば最初人材を特別 より早く沢上採るために、来てくれた学生にツバをつけるのが目的で、よ もちろん。 特にとっても細の会社に規定するためのはのよう人がの

MEL書 (188 改頁 1880 17) / 1888 1百 4777析 98% 物味肥次面 副前面 國行權 國行

★就職を控えたや~まだくんが、また変 なこと書いてる。彼も苦労してんのね。

Iも連文節変換できたけど、 Ⅱになって変わったのが変換 速度。ダダーっと文章を打ち 込んでって、さあ変換だ~! とばかりにスペースキーを押 すと、たちどころに漢字が出 てくるというわけ。これは気 持ちいいよ~!

オンラインで漢字もOK

トワークにアクセスし て、『をフロントプロセッサ として起動する手順はIと同 じ。でも画面の一番下に表示 される変換領域が、Iのとき より大きくなってるよ。これ ならちょっと長めの文章でも、 1度で変換できるね。



★「入力」って表示の右が変換領域。な んと全角で38文字まで打ち込めるぞ。

やっぱり「ニスイ」はいいなあ~



●わかってるとは思うけど、ニスイとは JIS第2水準漢字のことだよ。

薔薇なんて文字、ちゃんと 書ける人いるのかな~。でも がなんだろーがたちどころに 変換してくれる。もちろんネ ットワークで、ニスイがオト 一フに化けて出てくるなんて こともなくなったよ。

文章が書けたらセーブして

いくら良く出来たワープロだ といっても、使ってるうちには イロイロと不満もでてくるもの。 特に「こいつバカだな~」なん て思ってしまうのが、変換した い漢字が辞書に登録されてない

ときだ。そんなと 辞書登録しちゃいましょ。「あな た好みのワープロになりたい~」 なんて唄いながら、文章が書き 上がったらすかさずセーブ。い よいよアップロードに挑戦だ!

●横40文字の圧縮フォン

トで書いてるけど、けっ

こう読みやすいでしょ。

3. 全難的計劃類別人形性

るための樹田のチャンスなので、突厥な

いまた。「やっはココはイマイチ線を

実用性十分だね。

7月にもなると、虹影路の前間ともいうべき企業セミナーがはまる。企業セミナー と会社説明会とは名前に子贈うけど、どっちにしる、企業別からすれば優秀な人材を作性 より早く沢山様るために、来てくれた学生にツバをつけるのが目的だ。」

もちろん。学生にとっても希望の会社にお聞するための格所のチャンスなので、突厥な 質能して人事調めんに自分を印象づけるのも良い、また、「やっはココはイマイチ将来を企業セミナーが始まる。企業セミナー 性が・・・」と使りつぶやくのもいとをかし、よ

で、結局のところが外は、一社からもツバをスけられていなかったりして・・・、う~をつけるのが旧的だ。」 6、图示抗赤。 調整型には山田太郎

INS上書(ILS)改頁 ESCI ITAL STOP終了 **多种**型次面 T前面 **18**行播 **1**11行第

い、動物とこうからは、一切からレフロとは行れていなかったりして・・・、うつ ▼セーブとかの手順は | 人圏があっ、 対象器に関い田財

と同じ。データレコーダ も使えるけど、やっぱり ディスクが欲しい。

TON 0-7. 100名 書出

1百 8行28桁 96% **15 18 2** YA - MADA

アップロードして無事終了

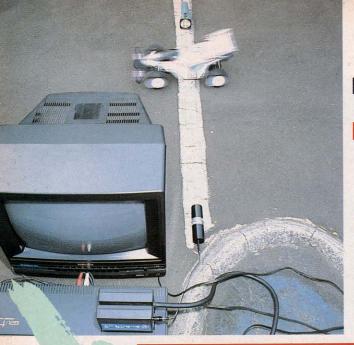
電話代を気にしない人なら、 オンラインのまま文章を書けば いいけど、そうじゃない人はあ らかじめ『で文書を作っておい て、アップロード。そのさい、 ひとつの文書につきファイルは

3つできてるはずだけど、アッ プロードするのはTXTという拡 張子がついたものだけ。や~ま だくんが書いた文書なら、YA-MADA. TXTというのがそれ だ。わかったかな?

N. 未読メッセージを読む(ストップ) A. 未読メッセージを読む(ノンストップ) T. 船内属内回に戻る ➡通信ソフトのアップ = ボードの操作ガイド = ロードコマンドを実行 して、WriteIで作った ファイルを指定する。 拡張子もお忘れなく! 掲示板総数 638 未読 0 NewHouseKeep[1-2.E.T.?] ==>2 題名: 転間のシーズンですわえ 本文を入れてください。 /E で終了します。 ップロード (TEXTプロトコル) ファイル名を入力して下さい HMDA TXT 掲示板総数 636 未読 0 NewHouseKeep[I-2,E.T.?] ==>2 題名: 就能のシーズンですおえ 本文を入れてください。 /E で終丁します。 ●いやーメデタイメデ

33 地域は、TI 7月にもなると、機能製造の影响観点もいうべき企業とは十一が始まる。企業とは十一 と会社部門表とは本版できまった。とっちにしる。企業的からすれば場合と入村を他生 よりませ、出版書からに、またまで生生に耐るというかのが動かた。 大学は、大学に対しまった。 新聞きない、実施の人に自分を助金いされば、またまで、スケイン、スタイン 新聞きない、実施の人に自分を助金いされば、またまで、スケイン、スタイン はない、ことをいるというない。 で、対象の人に自分とからないとなった。 で、対象の人にころかくは、一社からもの人にないなかったりして・・・ラー な、国かくのからない。 - (8)春込 2 (A)機構 3 (R)読み返す 0 (Q)中継 : 接続時間 00:02:30 ドップ機能 21.次

タイ、無事にアップロ ードが終了。あとはや ~まだくんの就職さえ 決まれば……。



MSX2にまかセンサーPART2

センサーキッド

先月号でも紹介したセンサーキッド。MSX2のスロットにポンと 差し込めば、たちまちキミのMSX2が感覚を持ち、温度、音、光 に反応してしまう。簡単なBASICのプログラムを組めば、いろ いろなことに応用できそうだね。さて、さて、今回は光センサーを 利用してラジコンのラップタイムの自動計測に挑戦してみたのだ。

■ソニー MSX2 6,800円(ROM)

光センサーを使って

うジコンめうップタイム自動計測に挑戦!!

センサーキッドの光センサーを使って、今回はラジコンのラップタイム自動計測に挑戦してみようということになった。さっそく月刊コミックボンボンで〝まんがラジコン塾〞を連載しているラジコン博士、山口博史先生にテストドライバーを依頼。神奈川県相模原市にある相武サーキットにMSX2とセンサーキッドを抱え、意気揚々と出かけたのだった。

山口先生の話によると、最近の ラジコンレースはとてもシビアに なって全日本選手権クラスのレー スになると、文字どおり100分の1 秒を争う戦いなのだそうだ。世界 選手権となると、じっさいにサー キットにコンピュータを持ち込む チームもあるという。

いきなり、そんなトップクラス の話はさておいても、少しでもラ ジコンの腕を上達させようと思っ たら、日頃の練習が欠かせない。 それも、ただ漫然と走らすだけでなく、タイムをいかに短縮するかを常に考えた走り方をしなければならない。ところが、ひとりで練習走行をしながら、自分で自分のラップタイムを計測するのは容易ではない。

というわけで、サーキット場に MSX2とモニターを持ち込み、セン サーキッドの光センサーをセッテ

今回テストしたセンサーキッド

イングする。BASICモードから、CALL HIKARI(H): PRINT Hとして 光センサーに入ってくる値をチェックする。太陽の外光を遮るためにフィルムケースをふたつテープで張り付け、それぞれの底の部分に穴を開けて光センサーを取り付ける。それでも太陽の光は強く、用意した貧弱な懐中電灯の光ではせいぜい30センチが限度で、それ以上、光センサーから離すと、光を当てたときの値と光を遮ったときの値の差が小さく動作の保証が得られない。

こんなことなら、もっと強力な 懐中電灯を用意してくるんだと後 悔、先に立たずんば記事を得ず。 といったカンジで必ずしも成功と は言えない結果となってしまった。

しかし、こんなことでくじける MSXマガジン編集部ではない。編集部に戻った、その足で、東急ハンズに駆け込み、「とにかく、いちばん強力な懐中電灯をください!」。さすがに東急ハンズの店員さん、少しも騒がず店の奥から持ってきたのは、16,000円の懐中電灯だった。けっきょく、買ったのは2,700円のハロゲン懐中電灯だったけど、かなり強力な代物だ。

山口博史のインプレッション

ラジコン博

山口博史:ラジコン歴11年。1986、88年 全日本選手権に出場。月刊コミックボン ボンで"まんがラジコン塾"を連載中。 著書に"RCカーテクニック大百科"など。

ラジコンのレースに参加したことのある人なら、知っていると思いますが、最近のラジコンレースの大会などでは、オートラップ・カウンターを使っています。

この装置はレースのスタート直前に主催者側から渡される小さな発信機を自分のマシンに取り付け、ゴールライン上に張られた2本のアンテナでこの電波を受け、マシン1台ごとの周回数とラップタイムを100分の1秒単位で表示するシステムです。しかし、百万円ちかくするシステムなので、個人で買うわけにもいきません。

の光センサーを利用したラップタイム計測システムは、ひとりで練習走行する場合にたいへん重宝すると思います。ただし、サーキットでは電源確保の問題や他の人の走行のじゃまになることも考えられるので、実用的とは言えませんね。それよりも、24分の1スケールなどのマシンを使った室内練習に向いていると思います。ぼくも毎日のように自宅の四畳半で走の東望をしていますが、このときのラップタイム計測が手軽にできれば、非常に役に立ちます。



★テストに使用した機材はMSX2本体とモニター、センサーキッド(6,800円)。そ れと東急ハンズ渋谷店で購入したハロゲンランプの懐中電灯(2,700円)だ!!

今度は、山口先生の言うとおり、 サーキットでは少々無理があるの で、編集部のフロアーでタムテッ クを使いテストしてみた。やはり ハロゲン懐中電灯の威力は絶大だ。 これくらいの光量があれば、かな り光センサーから距離を置いても まず大丈夫。心配していたラジコ ンのスピードに光センサーが反応 するかどうかも、正常に動作する ことが確認された。

さて、ここでプログラムの説明 をしておこう。右に掲載したリス トでは、210行で光センサーの値を 取り込んでいる。そして、光セン サーの値がもし、30以下だったら、 マシンが光センサーの前を横切っ たと判断しているわけだ。プログ ラムがうまく動作しないときは、

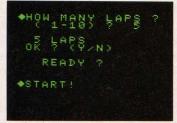
この数字を光が当たっている ときの最大値と光を遮ったと きの最小値とのちょうど中間 に設定してやればいい。

このラップタイム計測プロ グラムでは60分の1秒ごとに 割り込みをかけてタイムをカ ウントしているので正確には 60分の1秒までしか計測でき ない。これを100分の1秒に 換算して表示しているわけだ。 公式な計時システムではない ので問題はないだろう。

もうひとつ、センサーキッ ド以外のカートリッジがスロ ットに差してあると、割り込 みの関係でプログラムが正常 に動作しないことがあるので 注意してほしい。

ラップタイム計測プログラム

- 100 SCREEN 1:CLS:WIDTH 20:KEY OFF:COLOR 2,0,0
- 110 OPEN "CRT:" FOR OUTPUT AS #1
- 120 H=0:S=0:M=0:H1=0:R=1:ON INTERVAL=1 GOSUB 230 130 PRINT:PRINT:PRINT "HOW MANY LAPS ?":INPUT " (1-10) ";RR
- 140 IF RR>10 OR RR<1 THEN 130 150 PRINT:PRINT #1,USING " ## LAPS ";RR:C=CSRLIN
- 160 PRINT " OK ? (Y/N)":LOCATE 14,C
- 170 I#=INFUT#(1):IF I#="N" OR I#="n" THEN 130
- 180 PRINT:PRINT:PRINT " READY ?":PRINT
- 190 HIKARI(HI): IF HI>30 THEN 190
- 200 INTERVAL ON: PRINT: PRINT " START! ": PRINT: RZ=1
- 210 HI=0: HIKARI(HI):IF HIK30 THEN BEEP:GOSUB 270
- 220 GOTO 210
- 230 H=H+1
- 240 IF H=60 THEN S=S+1:H=0
- 250 IF S=60 THEN M=M+1:S=0
- 260 RETURN
- 270 HH=H:H2=H1:H=0:SS=S:S=0:MM=M:M=0:HHH=INT((5/3)*HH)
- 280 M#=STR#(MM):M#=RIGHT#("0"+RIGHT#(M#,LEN(M#)-1),2)
- 290 S\$=STR\$(SS):S\$=RIGHT\$("0"+RIGHT\$(S\$,LEN(S\$)-1),2)
- 300 H#=STR#(HHH): H#=RIGHT#("0"+RIGHT#(H#, LEN(H#)-1),2)
- 310 PRINT #1,USING " ##|&&:&&:&&: R;M\$,S\$,H\$ 320 IF RZ=0 THEN RETURN
- 330 H(R)=HHH:S(R)=SS:M(R)=MM
- 340 IF R=RR THEN INTERVAL OFF:GOTO 360
- 350 R=R+1:RETURN
- 360 PRINT"-":R7=0
- 370 GOSUB 420:FRINT "OTAL":GOSUB 430:GOSUB 460
- 380 GOSUB 420:PRINT "◆EVEN ":GOSUB 430:S=S+(MMODRR)*60
- 390 M=M#RR:H=H+(SMODRR)*100:S=S#RR:H=H#RR:GOSUB 460
- 400 PRINT: FRINT "+FUSH & AGAIN"
- 410 IF STRIG(0) <>0 THEN RUN ELSE 410
- 420 H=0:S=0:M=0:RETURN
- 430 FOR J=1 TO RR:H=H(J)+H:IF H>100 THEN S=S+1:H=H-100
- 440 S=S+S(J):IF S>60 THEN M=M+1:S=S-60
- 450 M=M+M(J):NEXT J:RETURN
- 460 HHH=H:SS=S:MM=M:H=0:S=0:M=0:GOTO 280



●プログラムをRUNさせ、ラップ(周回)数を 入力すると、準備オーケーの状態になる。



★マシンがセンサーの前を横切ると自動的に スタートし、規定のラップタイムを計測する。

テストに使用したタムテックとサンダーショットをプレゼント



ったり、塗装がところどころ剝げ ていたりしてボロいです。それで もいいよん! という人だけ応募 してください。

あて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 MSXマガジン編集部 ラジコン中古車情報係

使って **覚えらやえ!** 日本語 かって **MSX-DOS2**

いよいよ、日本語MSX-DOS2の発売が間近になった。これまで何回かにわたって紹介してきたから、どういう物かだいたい理解してくれたんじゃないかな。エッ、まだちょっと? ウム、そーか。それだったら論より証拠、実際にさわって使って覚えてちょーだい。



まずは簡単なおさらいから……

ファイルってなんだっけ

みんなは^{*}ファイル^{*}という言葉 から何を想像するかな? ルーズ リーフのバインダーとか、最近オ ジさまたちのあいだで大人気の、 システム手帳みたいなのを思い浮 かべた人も多いと思う。じゃあコ

ファイルの情報はこれでバッチリ

ディレクトリ情報の見方なのだ

A>DIR

ドライブA:のディスクのボリューム名は日本語DOS2 ディレクトリA:¥

住所録 〈dir〉88-07-05 3:35p 0バイトが1個のファイルで使用中 710Kバイトが使用可能

上は、現在のディレクトリには ファイルがなくて、"住所録"とい うサブディレクトリがある例。ボ リューム名というのは、そのディスクにつけた名前のことで、別に、 太郎や花子でもかまわないよ。 ンピュータで使われるときは、ど ういう意味か。別にコンピュータ が授業ノートをとったり、新聞の 切り抜きをしたりするワケがない もんね(そりゃそーだ)。そこのと ころをちょっくら考えてみよう。

で、基本的にファイルの意味は、 ほとんど一緒なんだ。関連性のあ るものをひとつにまとめて管理す る、とまあ難しく言えばそんなと こかな。ぶっちゃけて言えば、何でもいいからディスクに記録したもの、と言えるね。ウーくんやショートプログラムなどに載ったリストを打ち込んで、それをディスクなどにセーブしたら、はい、ファイルの一丁でき上がり、てことになるんだ。なーんだ、それだったらしょっちゅうファイルを作ってたのか、フムフム。

これが階層化ディレクトリだ

なんとなく難しそうなネーミングの階層化ディレクトリ。でも、一度覚えてしまえば、なんてことはないのだ。サブディレクトリの下にまたサブディレクトリを作ることもできる、よーするに、親ガメの背中に子ガメを乗せて~、そのまた背中に・・・・(古くさいなー)、みたいにどんどん積み重ねていけると思ってもらっていいんだ。ツリー構造(ほら、生物の時間に生命の進化とかやったときに、樹系図

っていうの見たでしょ、あんな感 じ)とも言いますねえ。

この階層化ディレクトリの便利な点だけど、同じ系列のファイルは同じディレクトリに入れて、整理しやすい、というところにあるんだ。たとえば、学校や会社の友人の住所録のファイルは、"住所録"というディレクトリに、ゲームなどの情報ファイルは"ゲーム"に入れておけば、すっきりするね。少しは参考になったかな。

自由自在に漢字を使っちゃえ!

中身もばっちり見られるヨ

ふだん、なにげなくMSXの画面 を見ているけど、どういう仕組み で表示してるのかな、なんて考え た人は、どのぐらいいるんだろう。 そんな難しそうなこと考えなくて もゲームで遊べるし、別に関係な いモーン、という人が断然多いだ ろうね。でも知っていて損はない と思うから、基礎のお話を少々。

コンピュータってわがままだか ら、何でも2進数にしてやらない とわからないんだ。文字を表示す るときも同じで、ボクたちは、文 字の形を思い浮かべるけど、コン ピュータさんは、ダメ。わからな い。じゃ、コンピュータに文字を わかってもらいましょう、という ことで、数値を割り当ててあるん だ。背番号をつけるようなものだ

ね。その背番号のことを"コード" といい、コードをもとに文字のフ ォントを表示するという手順をと

いま、日本語を扱うソフトでは、 シフトJISというコードが使われて いる。16ビットパソコンの主流の OS(コンピュータの基本プログラ ム) であるMS-DOSや、ワープロの 某〇太郎などがそうだ。DOS2も同 じようにシフトJISコードを使って いるから、MS-DOSで作った文書 が、そのまま使えるという、便利 な特典もあるのだ。ということは、 学校や会社で使っているディスク を、家に持ってかえってひと仕事 できるってもんよ、ハハハ。あん まり家庭に仕事を持ち込むのはど うかと思うけどね。

っているんだ。

画面に表示してみたのだ

HELPコマンドにより、コマンドのガイドが画面に表示されます。

-DOSversion2.xx互換のファイルシステム

上の画面は、TEST. DOCという ファイル(自分で適当に作った物 なんだけど)をMSX-DOS2のTYPE コマンドにより画面に表示してい るところだ。なかなか、ハッキリ、 クッキリと見えるでしょ。今まで のMSXとは、雰囲気が違う感じが するね。これは、MS-DOS上でも同 じようにTYPEして見ることができ るんだ。ということは、これは、 いわゆるひとつの互換性のご利益 ということだね。あっちのマシン こっちのマシンとグーンと利用範 囲が広がっていくわけだ。

入力もラクラクOK

さーてお次は、実際に自分で入 力してみよう。せっかく日本語が OKなんだから、使わない手はない よね。ここで注意してほしいのが、 最長文字数。ファイル名は、英数 字で8文字、日本語(全角)で、4 文字までだからね。

ところで、入力の方法なんだけ ど、MSX-WRITEなどのワープロソ フトをセットすれば、すぐさま連 文節変換ができてしまうのだ。じ ゃあ聞くけど、連文節変換ってナ ーンだ? 答え。長い文章をババ ッとイッキに変換しちゃうという

こと。ウーン、パチパチ。偉いん だねえ。

たとえ、ワープロソフトを持っ ていなくても、漢字変換をしてく れるのだ。ただしこの場合は、単 漢字変換といって、長い文書を変 換することはできないが、ファイ ル名や、ディレクトリ名程度のも のだったら、不自由はしないだろ う。使いこなしてね。

最後に情報をひとつ。先月号で お知らせしたパッケージの内容の ほかに、新しいタイプが加わった よ。メインRAMが128キロバイト以 上のマシンを持っているユーザー 向けなんだけど、カートリッジ内 部にRAMが搭載されてなくて、価 格が24,800円ていうものなんだ。 自分のマシンがどちらに当てはま るかを確かめといてね。

困ったときはすかさず

とっても賢くて、物わかりの いいはずのDOS2ちゃんが、言 うことを聞かないとか、使い方 がわからなくなったんだけど、 マニュアル見るのがおっくうだ なあ、というときには、HELP と打ってリターンキーを押そう。 そうすると、各コマンドの機能 が表示されるんだ。もっと詳し い使い方を知りたいときには、

HELPのあとにコマンドの名 前を入れると、使い方が出てく るよ。これで大丈夫だね。でも、 時間のあるときはめんどうくさ がらずに、マニュアルをしっか りと読んでほしいな。たぶん、 タメになることがたくさん載っ ているはずだから。



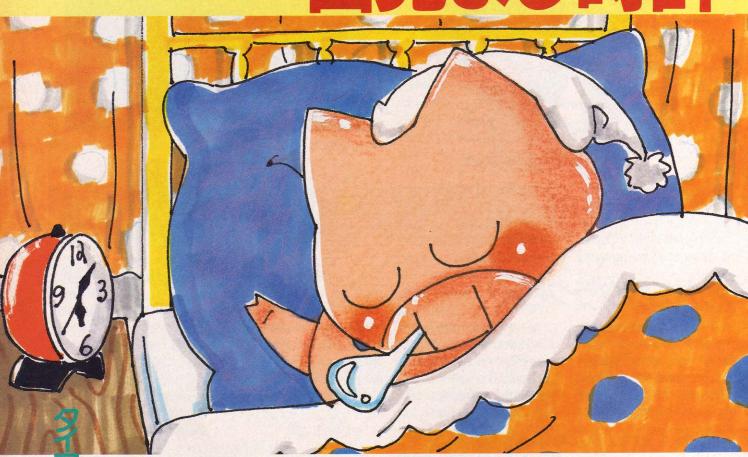
帰ってきた

ウーくんのソフト屋さん#2

TOOL MSX MSX 2 RAM32K以上 プログラムー

イラスト&コミック一桜沢エリカ 一杉谷 成一





夏休みは楽しく過ごしていますか? たくさん の宿題なんかあとまわし! 海へ行ったり、山 へ行ったり、おもいっきり夏休みをエンジョイ してるのかな。でも、たまには早起きして家の 手伝いをしようね。というわけで、今月はウー くんの目覚まし時計なのだ。このプログラムが あれば、寝坊なんてしないぞ! おまけに、59 分59秒まで計れるタイマーまでついてるんです。 宿題をするときや、お母さんが料理を作るとき なんかに使ってみてはどうでしょうか?

プログラムの使い方

RUNさせると"下の数字が60にな るまで待ってね"と表示されます。 60になったら、12時をさしている 時計が表示されますので、正確な 時刻に合わせましょう。カーソル キーの上下で"SET TIME"を選び リターンキーを押してください。

まず "HOUR"を選び、リターン キーを押してください。カーソル キーで針を進めたり、戻したりす

ることができます。針をセットし たらもう一度リターンキーを押し てください。"MINUTE"も同様に セットします。セットできたら、 *OK"を選んでください。これで時 刻がセットできました。

"ALARM"、"TIMER" も同じ要領で セットします。なお、タイマーは 6回鳴ると止まるようになってい ますが、アラームの音を止めたい 場合は、スペースを少し長く押す と止まるようになっています。

```
1000 '/*---- UUKUN TOKEI ----*/
1010 CLEAR 1000:SCREEN 2,3:COLOR 15,4,4:CLS
1020 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1
1030 DEFINT A-Z:DIM RX(4,60),RY(4,60),A$(3)
1040 '/*---- MAKE SIN DATA ----*/
1050 X=88:Y=88+4
1060 PRESET (24,64):PRINT #1,"シタノ スウシ"カ" 60 ニナルマテ" マッテネ"
1070 FOR R=0 TO 360 STEP 6
      RX#=COS((R-90)/57.5):RY#=SIN((R-90)/57.5):N=R/6
      RX(0,N) = (RX#*4) + X : RY(0,N) = (RY#*4) + Y
1090
      RX(1,N) = (RX#*36) + X : RY(1,N) = (RY#*36) + Y
1100
      RX(2,N) = (RX#*50) + X:RY(2,N) = (RY#*50) + Y
1110
      RX(3,N) = (RX#*55) + X : RY(3,N) = (RY#*55) + Y
1120
      RX(4,N) = (RX#*60) + X:RY(4,N) = (RY#*60) + Y
1130
     LINE (88,80)-(112,88),0,BF:PRESET (88,80):PRINT #1,N
1140
1150 NEXT R
1160 '/*---- DISPLAY SET ----*/
1170 COLOR 0,4,4:CLS:GOSUB 2750
1180 CIRCLE(X,Y),88,2:PAINT(X,Y),2
1190 CIRCLE(X,Y),78,15:PAINT(X,Y),15
1200 CIRCLE(X,Y),3,1:PAINT(X,Y),1
1210 FOR A=0 TO 59
     IF A MOD 5 =0 THEN CIRCLE(RX(4,A),RY(4,A)),1,1
1220
1230 PSET(RX(4,A),RY(4,A)),1
1240 NEXT A
1250 RESTORE 1360:COLOR 0
1260 FOR I=1 TO 12:READ A$,B,C:PSET(B,C),15:PRINT #1,A$:NEXT
1270 PUT SPRITE0, (196,64),1:PUT SPRITE1, (196,64),11
1280 PUT SPRITE2, (196,96),1:PUT SPRITE3, (196,96),11
1290 COLOR 8:PRESET (192,10):PRINT #1,"ウー(ん"
1300 PRESET(204,22):PRINT #1,"0"
1310 PRESET(192,34):PRINT #1,"טרוליול"
1315 PRESET(176,46):PRINT #1,"めざ"ましと"けい":COLOR Ø
1320 WS=0:GOSUB 2180:WM=M:GOSUB 2190:WH=H*5:GOSUB 2200
1330 ON INTERVAL=60 GOSUB 1390
1340 INTERVAL ON
1350 GOSUB 2210:GOTO 1650
1360 DATA "12",82,18,"1",122,28,"2",147,52,"3",155,89
1370 DATA "4",147,122,"5",122,149,"6",86,158,"7",49,148
1380 DATA "8",24,122,"9",16,89,"10",24,52,"11",49,28
1390 '/*---- READ TIME -----
1400 S=S+1:IF S=60 THEN S=0:M=M+1:IF M=60 THEN M=0:H=H+1:IF H=12 T
HEN H=0
1410 IF M=MA AND H=HA AND AL=1 AND AB=0 THEN AB=1:VV=0:LC=0
1420 IF TI=0 THEN GOTO 1450
1430 TS=TS-1:IF TS=-1 THEN TS=59:TM=TM-1
1440 IF TM=0 AND TS=0 THEN TB=1:IF TI=1 THEN TI=0:GOSUB 1580:ELSE
TI=0
1450 IF AB=1 AND BO=-1 THEN AB=0:AL=0:VV=0
1460 IF AB=1 AND BO=0 THEN GOSUB 1630:LC=LC+1:IF LC=30 THEN LC=0:V
V=VV+1:IF VV=5 THEN VV=4
1470 IF TB=1 THEN :TI=0:GOSUB 1630 :TC=TC+1:IF TC=6 THEN TC=0:TB=0
1480 IF TI=1 THEN GOTO 1580
1490 IF MS<>0 OR SE<>0 THEN RETURN
1500 HD=(H*5) MOD 60 +M¥12
1510 LINE(RX(0,WS),RY(0,WS))-(RX(3,WS),RY(3,WS)),15
1520 WS=S:GOSUB 2180
1530 IF WM<>M THEN LINE(RX(0,WM),RY(0,WM))-(RX(2,WM),RY(2,WM)),15
1540 WM=M:GOSUB 2190
1550 IF WH<>HD THEN LINE(RX(0,WH),RY(0,WH))-(RX(1,WH),RY(1,WH)),15
1560 WH=HD:GOSUB 2200
1570 RETURN
1580 LINE(RX(0,WS),RY(0,WS))-(RX(3,WS),RY(3,WS)),15
1590 WS=TS:GOSUB 2180
1600 IF WM<>TM THEN LINE(RX(0,WM),RY(0,WM))-(RX(2,WM),RY(2,WM)),15
1610 WM=TM:GOSUB 2190
1620 RETURN
1630 '/*----*/
1640 PLAY "06L64V"+STR$(11+VV)+"ER64ER64ER64E":RETURN
1650 '/*--- MAIN MENU ----*/
```

會アラームの音はだんだん大きくなるよ。



★使い方自由なタイマーも付いてます。

各行の説明

1000~1030 初期設定

```
1040~1150 時計の針の位置のデ
       ータを計算して、変
       数に書き込む
1160~1380 画面設定
1390~1620 今の時刻を1秒ごと
       にチェックする
1630~1640 ベルを鳴らす
1650~1690 メインメニューの表
       示と、何を選んだか
       チェックする
1700~2100 メインメニューで選
       んだコマンドのメニ
       ューを表示して、何
       を選んだかチェック
       するサブルーチン群
2110~2120 それぞれのメニュー
       のメッセージを変数
       に読み込む
2130~2160 すべての針を消す
2170~2200 針を表示する
2210~2420 メニューの表示とコ
       マンドを選ぶための
       サブルーチン
2430~2640 時刻を設定したとき
       に針を動かす
2650~2700 キー入力を見ている
2710~2740 メニューのメッセー
       ジのデータ
2750~2800 スプライトを定義
2810~2890 ウーくんのスプライ
        トデータ
```

プログラム解説

「もっと鳩時計みたいにしたい」 と思う人は、次のプログラムをつ け加えてみてはどうでしょうか。 1485 IF (M=0 AND S<H) OR (M=30 AND S=0) THEN GOSUB 1630

こうすると、毎時 0 分には短針の 指す数字と同じ回数、そして毎時 30分には 1 回だけアラームが鳴る ようになります。あと、1640行で アラームを鳴らしているので、こ このPLAY文を変えてみるのも楽し いんじゃないでしょうか。

MSX2を持っている人は、1010 行のSCREEN文を、SCREEN5、3 とすると、時計をディスプレイに 描きあげるスピードが速くなりま すが、時計の文字盤の表示がおか しくなってしまうので、プログラ ミングに自信がある人は調整して くださいねー。それじゃあ、打ち 込みミスのないように。



```
1660 MS=0:A$(1)=" ALARM ":A$(2)=" TIMER ":A$(3)="SET TIME"
1670 ME=1:GOSUB 2250
1680 ON ME GOSUB 1790,1930,1700
1690 GOTO 1660
1700 '/*---- SET TIME ----*/
1710 INTERVAL OFF
1720 GOSUB 2130:GOSUB 2190:GOSUB 2200
1730 MS=1:RESTORE 2720:GOSUB 2110:ME=1
1740 GOSUB 2250
1750 ON ME GOTO 1760,1770,1780
1760 HH=H:GOSUB 2570:H=HH:GOTO 1740
1770 MM=M:GOSUB 2490:M=MM:GOTO 1740
1780 S=0:INTERVAL ON:RETURN
1790 '/*----- ALARM -----*/
1800 MS=2:GOSUB 2130
1810 WM=MA:GOSUB 2190:WH=HA*5:GOSUB 2200
1820 RESTORE 2730:GOSUB 2110:ME=1
1830 GOSUB 2250
1840 ON ME GOTO 1850,1910,1920
1850 MS=3:RESTORE 2720:GOSUB 2110:ME=1
1860 GOSUB 2250
1870 ON ME GOTO 1880,1890,1900
1880 HH=HA:GOSUB 2570:HA=HH:GOTO 1860
1890 MM=MA:GOSUB 2530:MA=MM:GOTO 1860
1900 ME=1:AL=1:GOTO 1820
1910 AL=0:GOTO 1830
1920 RETURN
1930 '/*----- TIMER ----*/
1940 MS=4:GOSUB 2130:IF TI=2 THEN TI=1:GOTO 1960
1950 GOSUB 2100
1960 RESTORE 2730:GOSUB 2110:ME=1
1970 GOSUB 2250
1980 ON ME GOTO 1990,2070,2080
1990 IF TI=1 THEN 1970
2000 MS=5:RESTORE 2740:GOSUB 2110:ME=1
2010 GOSUB 2250
2020 ON ME GOTO 2030,2040,2050
2030 MM=TM:GOSUB 2490:TM=MM:GOTO 2010
2040 SS=TS:GOSUB 2430:TS=SS:GOTO 2010
2050 IF TM=0 AND TS=0 THEN GOTO 2010
2060 ME=1:TI=1:GOTO 1960
2070 TI=0:GOSUB 2130:GOSUB 2100:GOTO 1970
2080 IF TI=1 THEN TI=2:RETURN
2090 TI=0:RETURN
2100 TM=0:TS=0:WM=TM:GOSUB 2190:WS=TS:GOSUB 2180:RETURN
2110 '/*---- MESSAGE SET ----*/
2120 FOR I=1 TO 3:READ A$(I):NEXT I:RETURN
2130 '/*----*/
2140 LINE(RX(0,WS),RY(0,WS))-(RX(3,WS),RY(3,WS)),15
2150 LINE(RX(\emptyset,\emptysetM), RY(\emptyset,\emptysetM))-(RX(2,\emptysetM), RY(2,\emptysetM)), 15 2160 LINE(RX(\emptyset,\emptysetH), RY(\emptyset,\emptysetH))-(RX(1,\emptysetH), RY(1,\emptysetH)), 15:RETURN
2170 '/*---- WRITE -----
2180 LINE(RX(0,WS),RY(0,WS))-(RX(3,WS),RY(3,WS)),1:RETURN
2190 LINE(RX(0,WM),RY(0,WM))-(RX(2,WM),RY(2,WM)),1:RETURN
2200 LINE(RX(0,WH),RY(0,WH))-(RX(1,WH),RY(1,WH)),1:RETURN
2210 '/*--- COMMAND MENU DISPLAY ----*/
2220 LINE (176,140)-(248,188),14,BF
2230 LINE (172,136)-(244,184),15,BF
2240 RETURN
2250 '/*---- MENU SELECT ----*/
2260 COLOR 1:SE=1
2270 LINE (175,139)-(239,182),15,BF
2280 IF MS=2 AND AL=1 THEN COLOR 8
2290 PSET (176,140),15:PRINT #1,A$(1):COLOR 1
2300 PSET (176,156),15:PRINT #1,A$(2)
2310 PSET (176,172),15:PRINT #1,A$(3):GOTO 2350
2320 SE=1:00=16*(MO-1):LINE (176,139+00)-(238,147+00),15,BF
2330 IF MS=2 AND AL=1 AND MO=1 THEN COLOR 8 ELSE COLOR 1
2340 PSET (176,140+00),15:PRINT #1,A$(MO)
2350 OF=16*(ME-1):LINE (176,139+0F)-(238,147+0F),1,BF
2360 IF MS=2 AND AL=1 AND ME=1 THEN COLOR 8 ELSE COLOR 15
```









```
2370 PSET (176,140+0F),1:PRINT #1,A$(ME):SE=0
2380 MO=ME:GOSUB 2650
2390 IF D=0 AND ME>1 THEN ME=ME-1:GOTO 2320
2400 IF D=1 AND ME<3 THEN ME=ME+1:GOTO 2320
2410 IF D=2 THEN RETURN
2420 GOTO 2380
2430 '/*---- MOVE SECOND HAND -----*/
2440 GOSUB 2650:IF D=2 THEN RETURN
2450 IF D=0 THEN SS=SS+1 ELSE SS=SS-1
2460 IF SS=60 THEN SS=0 ELSE IF SS=-1 THEN SS=59
2470 LINE(RX(0,WS),RY(0,WS))-(RX(3,WS),RY(3,WS)),15
2480 WS=SS:GOSUB 2180:GOSUB 2190:GOTO 2440
2490 '/*---- MOVE MINUTE HAND -----*/
2500 GOSUB 2650:IF D=2 THEN RETURN
2510 IF D=0 THEN MM=MM+1 ELSE MM=MM-1
2520 IF MM=60 THEN MM=0 ELSE IF MM=-1 THEN MM=59
2530 LINE(RX(0,WM),RY(0,WM))-(RX(2,WM),RY(2,WM)),15
2540 WM=MM:GOSUB 2190
2550 IF MS=5 THEN GOSUB 2180 ELSE GOSUB 2200
2560 GOTO 2500
2570 '/*---- MOVE HOUR HAND ----*/
2580 LINE(RX(0,WH),RY(0,WH))-(RX(1,WH),RY(1,WH)),15
2590 WH=HH*5:GOSUB 2200
2600 GOSUB 2650:IF D=2 THEN RETURN
2610 IF D=0 THEN HH=HH+1 ELSE HH=HH-1
2620 IF HH=12 THEN HH=0 ELSE IF HH=-1 THEN HH=11
2630 LINE(RX(0,WH),RY(0,WH))-(RX(1,WH),RY(1,WH)),15
2640 WH=HH*5:GOSUB 2200:GOSUB 2190:GOTO 2600
2650 '/*---- KEY INPUT ----*/
2660 K$=INKEY$:IF K$=CHR$(&HD) THEN D=2:RETURN
2670 BO=STRIG(0)
2680 ST=STICK(0):IF ST=0 THEN GOTO 2660
2690 D=VAL (MID$ ("00011110",ST,1))
2700 RETURN
2710 '/*---- DATA -----
2720 DATA " HOUR "," MINUTE "," OK
2730 DATA " SET "," CANCEL "," OK
2740 DATA " MINUTE "," SECOND "," START
                                     OK
2750 '/*---- SPRITE SET ----*/
2760 RESTORE 2810
2770 FOR A=0 TO 3:S$=""
2780 FOR B=0 TO 31:READ D$:S$=S$+CHR$(VAL("&H"+D$)):NEXT B
2790 SPRITE$(A)=S$:NEXT A
2800 RETURN
2810 '/*---- SPIRTE DATA ----*/
2820 DATA 08,14,22,21,20,40,40,92,82,87,48,4A,28,27,10,09
2830 DATA 10,28,44,84,04,02,32,49,41,E1,12,52,14,E4,08,10
2840 DATA 00,08,1C,1E,1F,3F,33,6D,7D,78,37,35,17,18,0F,06
2850 DATA 00,10,38,78,F8,FC,CC,B6,BE,1E,EC,AC,E8,18,F0,E0
2860 DATA 27,41,90,90,40,20,10,11,12,14,08,00,00,00,00,00
2870 DATA E4,F2,09,09,02,04,08,88,48,28,10,00,00,00,00,00
2880 DATA 18,3E,6F,6F,3F,1F,0F,0E,0C,08,00,00,00,00,00,00
```

2890 DATA 18,0C,F6,F6,FC,F8,F0,70,30,10,00,00,00,00,00,00

変数リスト

AB アラームを鳴らすかどうか のフラグ

AL アラームがセットされてい るかのフラグ

H、M、S 現在の時刻

HA、MA アラームの時刻

HD 短針表示用

HH、MM、SS ワーク用

LC アラーム用カウンター

ME メニューのカーソル位置

MS メニューの位置

RX(m, n), RY(m, n)

時計の針の座標用データ

TB タイマーを鳴らすかどうか

のフラグ

TC タイマー用カウンター

TI タイマーの状態用フラグ

TM、TS タイマーの時間

WH, WM, WS

最後に画面に表示した時計 の針の位置

お●知●ら●せ

このコーナーではキミからのアイデアを募集しています。こんなプログラムがあったらなぁと思ったら、そのアイデアをはがきに書いて送ってね。採用者にはMマガのオリジナルグッズをプレゼントします。どしどし応募してね!

あて先はこちら

〒107 東京都港区南青山 6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株アスキー MSXマガジン ウーくんのソフト屋さん係



FM音源はぜひ欲しい

よっ! どうだい? 銀だい? 金だい? お元気でした? とうとうFMパナアミューズメントカートリッジ(以下FMPACと略、メーカーさんはパナソフト、7,800円)が発売されましたね。どうですか? 試したですか? サンプルでお借りしてるアイレムさんの『R-TYPE』なんかをFM音源の渦中でプレイしていると、もうビンビンですよ。これからは、ほとんど、FM音源が標準化されるんじゃないかしらん。いい音は、一度聞いたら、病み付きになっちまいやすいですから。耳、一回肥えちゃうと、もう過去

には戻れないっていう感覚ありますからね――どうも、田中パンチです。

やや、私事で申しわけないと思いつつ、書いてしまうところが私の少しりりしいところだと思いますが、まあいいでしょう。私、個人的に、(株)リットーAVCが運営されますところのM&ANETというネットワークに加入しておりまして、これがなかなかおもしろいんですよ最近。M&Aとは、ミュージック&オーディオ・ビジュアルの略。音楽関係やビジュアルの諸メディアのいろいろな情報が載っかっているネットです。特におもしろく、

また活発なのは、やはり音楽関連。 MIDIでいろいろやっているんだけ ど、その手のお友だちや相談相手 がほしいなあ、などという人には うってつけ。身の回りに通信ター ミナルがある人は、一度入ってみ ればよろしいでしょう。詳細は、 リットーミュージックから発行さ れている音楽各誌の自社広告のと ころに載っています。興味のある 方はどうぞ。

で、そのM&ANETのメンバーが 集まって、このあいだライブなん てことをやってしまいまして、田 中パンチさんも出演してしまいま した。登場時間は10分程度と短か いものでしたが、人々の目前で演 奏するって、数年ぶりの快感でし たわ、ハッハッハ。これでまたラ イブ活動の虫がうじうじしてきそ うです。みなさんも、せいぜいそ ういうの、やってください。

では本題です。FMPAC内蔵のFM音源に対応したミュージックエディタがいくつか発売されるようでございます。今月、お隣りのページでご紹介している、BIT²の『シンセサウルス』(6,800円だよ)。また、ウインキーソフトさんも鋭意開発中との噂も聞いています。キミのMSXがシーケンサープラスFM音源ユニットに変身してしまう



のです、FMPACとそれらのエディタソフトがあれば。MIDIに対応できないー! という残念な心の傷は残るにしろ、実験的というレベルははるかに超越したことができるんですよ。オリジナルの音色も作ることができるし。

FM音源って、固い金属質な音、たとえばチャイムとか、ハープシコードとかに威力があるのです。キラキラした音質に。効果音でいえば、ガラスの割れる音とか、いいかもしれない。そういうイイ音を作るというのも、おくゆかしい興味のひとつに数えあげられるでしょうね、やはり。

てなわけで一、とりあえずは、シンセサウルスの概要をご説明いたします。他のツールは、細かい情報が入りしだい、順次お伝えいたしましょ。しかし、ここまでくると、MIDIにも対応させたいですねえ。シンクロするだけでも、いいんですがね。Mピヨでハード製作記事でも始めるかあ!?





音を作って、作曲して、そして演奏いたしましょう

『シンセサウルス』は、MSX1そしてMSX2、両方に対応しています。 ROMカートリッジだよ。

このソフトには、3つの機能が 備わっていて、

- ①シーケンサー機能による、MTR モード。
- ②FM音源による、オリジナル音色 の作成。
- ③音符を5線符に乗っけて、楽譜 作成モード。



● 9 音同時プレイのMTRモード画面だよ。

以上の3つ。順番に説明じゃ。

①シーケンサー機能によるMTR モード。MTRっていうのは、マルチ・トラック・レコーダーの略。 つまり、マルチ商法で儲けて、そのお金でトラックを買ってレコードを運搬する人のこと、だ。そしてこのモード上では――と、冗談をほっとらかしにして、説明を続けてはいけないネ。

普通のカセットテープレコーダーは、片面にLEFTとRIGHTの2チャンネルのトラックがあるわけです。ステレオで聞けるというわけだから、LEFTとRIGHTはそれぞれ独立したものとして、分かれてテープ上に収録されているわけですよね。MTRというのは、その独立したトラックが2つじゃなくて、





1 6 音プラスリズムMTRモード画面。

つまり普通のステレオ 2 チャンネル以上に、4 つとか 8 つとかのチャンネル数をテープ上に書き込むことができるレコーダーなわけ。たとえば、4トラックのMTRというものがあったとすればトラック1にピアノ、2 にベース、3 に尺八で 4 にゲップの音というように、それぞれ独立して、レコーディングと再生ができる、そういうことなのです。

で、このシンセサウルスの場合にあてはめてみると、9音同時プレイというモードは、9トラックのMTRということになってしまうわけ。それで、1トラックにピアノ、2にベース、3にストリングス……と音色を振り分け、後述の楽譜作成モードを使って入力した



會音色エディットモードの画面なのだ。

データを演奏することができるんだ。それぞれのトラックごとにフェーダー(ボリューム)が用意されているので、各音色の音量のバランスを調整、適正バランスで再生できたりもする。しかしてシンセサヴルスのMTRモードの各トラックには単音のデータしか収録できない。だから、ピアノの3声の和音、なんてどきは、トラックを3つ使用して、それぞれド、ミ、ソというようにするのですう。

シンセサウルス

次です。②のモード、FM音源の音 色エディットの説 明。FMPACに内蔵 されているFM音源 というのは、基本 的にはヤマハのシ ンセサイザー*DX' シリーズに採用さ れている方式と同 じ。キャリアとモ

ジュレータという2つのオペレー タのいろんな値をいじくって音を 作っていくという方式なのだ。キャリアって何? モジュレータっ てな~によーん? という質問も ござりましょうが、それを解説す



會PACやディスクにデータをセーブ可能。

るだけでこのページが埋まってし まいそうなので、涙とウーロン茶 を飲んで省略しますが、知りたく てうずうずしてしまう人は、楽器 屋さんの書籍売場かなんかでDXの うんたらかんたら、みたいな本を 読んで、独自で勉強してください。 まあ、ここで触れておく最低限の ことといえば、画面写真にあるよ うに、いっぱいあるフェーダーを マウスでうじうじすると、リアル タイムで音色が変わっていくと、 それだけ覚えといてもらえばいい でしょう。どんな音が出るのかっ といえば、ヤマハさんのショルキ 一に匹敵する、という感じかな? 作った音色は、PACあるいはディ スクにセーブして、保存できます ですよ。

音はあっても、曲のデータがないとあきません。そこで楽譜作成モード、③の登場。



マウスで各種アイコンを選び、 5線符の上に音符を乗っけていき ましょう。あるいは、画面上の鍵 盤に対応するキーボードから、ダ イレクトに入力することも可能。

ここでやはり! 痛感することといえば、譜面を読んで、作った曲をスラスラと譜面に起こす能力が備わっていればなー! 私の頭に、という点。そういう能力があればこのようなツールとか、ヤマハの"QX"シリーズや、ローランドの"MC"シリーズのようなシーケンサーが、ドンドコ使えるのに一。

逆に考えると、シンセサウルス の楽譜作成モードをいじくりまわ して、音符理解能力を向上させれ ばよい、ともいえる。

ゲームの良音BGMユニットだけ ではもったいないぞ、FMPACは。 こういった音楽ツールで、さらに クリエイティブ(かっこいい)に、 使ってやろーではないか。



★講作成モード。音符を入力すれー!



ノリノリの海苔

同じコード展開の曲が3つ。それぞれ、4のノリ、8のノリ、16のノリなわ け。リズムのきざみ方でいろいろ変わりますねー、という具体例であります。

4のノリだとこうね

トン、トン、トン、トンと、パンダのトントン。4ビートだと、こ んな感じかな? 1小節でトントントントンと、とんからりなのだ。



8のノリだとこうよ

トトチト、トトチト。8ビート。8のノリにアレンジしなおすとこ うなっちまった。リズムのちがい、おわかりでしょうか?



700 (70 0 (- 1700 (700

16のノリだとこうかしら

トコトコチトトト、トコチトトコトコ。16ビート。プログラムのほ うでは、ハイハットが16のリズムを刻んでおりますです、はい。



ビートのお話だぁ

さて、お話変わって、いつもの サンプルミュージックのコーナー です。今回はビートについて考え てみる、のココロだ~。

曲のノリっていうのは、そのリ ズムに大きく左右される、ってい うか、はっきり言ってリズムがノ リ自身であるわけ。バスドラムと スネアとハイハット、あるいはべ ース、そしてバッキングのキーボ ードのカッティング。それらの単 位時間中の"ハギレ"が、曲の鼓動 を生みだす。あ、そうそう、リズ ムって、けしてドラムのことをイ コールで考えてちゃいけないんだ

ぜ。たとえば、ベースの音がほか の楽器を引っぱってノリを決める なんてこともあるわけなんだよね。 編集部在籍の元バンドマンが、そ ういってました。そのおとっつあ んはベーシストで、常日頃、そう 考えてベースの練習をしてきたそ うです。今はもう1児のパパだけ ど。ああ関係ないか。



2ビート、4ビート、8ビート、 16ビート、ビートきよし……など、 いろんなノリがあるんだけれど、 それは何かと尋ねたら、単位小節 中をどういう割合で分割するか、 とまあ、そーゆーことなわけだな。 楽典の上ではど一のこ一のという ことは書きませぬが、上の譜面を 見てもらって、右ページのリスト を打ち込んでもらい、聞いていた だくと、ああそうなのね という ことになりおりはべり、いまそが りという感じ一。文章の語尾で遊 ぶなっちゅうの! はーい。

ゲームのBGMでの常套手段とし ては、連続したベース音で、躍動 感を出すってのがあるな。チョッ

パー風にオクターブアップ・ダウ ンの繰り返し、あるいは堅めの音 色でドドドドドドと、怒濤のよう に、こんこんと涌き出る泉のごと く連続させる。これ、なかなか、 効果的なわけだ。シューティング ゲームの曲の作り方って、ほとん どそーだよ。

別に、この曲は〇ビートだあ、 なんていうことはいつも考える必 要はないんだけど、まあ1回ぐら いは触れておきたいと、そういう わけだよね、今回は。

そんなこんなで、次ページでは リストです。4、8、16と3部作。 ペロペロと打ち込んで、耳で確か めてみましょー。



POPOさんのお言葉

元気い? 私はまあまあ元気です。今回の曲、かわいらしくまとめてみたんですけど、どうかな? 私はやっぱり16ビートだなあ。 細かいリズムのノリと、こきみよいボーカルがピッタリ合った曲が 最高に好き。今度、そういう曲を作って、ここにご紹介しますね。 FM音源で9音使えて、リズムも出せるんなら、かなりのことでき

ちゃうもんね。まぁ、期待しててちょーだい! 曲作って、楽譜におこして、写譜して……というのかここでの私のお仕事なんですが、そーねー、やはり譜面か読める書けるっていうのを、音楽好きのあなたなら目標にしてもらいたいわあ。本気でやれば、大丈夫。このコーナーを利用して、譜面に慣れていってもらえば、いいわけよ。

FMPAC対応です!

今月のリストは、完璧にFMPAC 用です。PSGで鳴らしたいよー、 という人は、ごめんなさい。やっぱりそのときどきの、最もいい音 で音楽を聴きたいと思いますので。 でもね、別に宣伝をするわけじゃ ないけれど、FMPACってお買い得 だと思うよ。これから、どんどん 対応のソフトウエアが出てくるし。 7,800円はダテじゃない。

もしも、おウチにエフェクター、 そうですねえ、特にリバーブでも あれば、それをつないで音出しし てみましょう。かなりちがいます。 軽~くかけるのがコツ。

ちと話はそれますが、これから のFMPAC対応のゲームで遊ぶに関 しては、デジタルリバーブが、も しかすると必需品になるかもしれ ませんぞ。はっきりいって、臨場 感がまーったくちがう。MSXのオ ーディオ端子にエフェクターをつ ないで、そしてステレオへ。アク ションゲーム、たとえばご存じ『R-TYPE』なんか、すんげーイイ音で鳴ってくれるんだぜー。ま、なんかのチャンスに試してみて。そういう特集も、このコーナーでやってみましょう、いずれ。

あ、それから、もう1点。提案 です。FMPACは、おしむらくもモ ノラル出力。これをステレオ出力 にして楽しみたい! どうするか というと、電子工作のキットなん かにあるステレオボックスを組み 立ててつないでやったり、エフェ クターのコーラスなどを利用して ステレオにしてやったり……いず れも凝似的なステレオ効果だけど、 それなりにココチョクはなります。 ま、これもなんかの縁、音に凝れ るとこまで凝ってみましょ。今、 ものすごく安くて、すご一くイイ 音にしてくれるエフェクター類が 楽器屋さんにうじゃうじゃしてま すからね。2~3年前とは、本当 に事情がちがうから。おじさんは、 びつくりしてしまいまする。

●おたよりを急募●

ゲームミュージックの楽譜を 載せてください! というご要 望がケッコー多いですね。前向 きに考えますです。政治屋さん みたいな答え方ですね。ほほほ。 なんとか内容をMIDI関連に 持ち込みたいところなんですが、 いかんせんMSXのハードとの融 合点があまりないので、そのあ たりがネックです。MIDIのインターフェイスでもどこか、新しく発売してくれたらいいんですけどね。それとも、MSXマガジンで基板起こして、ソフト作りますかあ。ハード的には、そんなにむずかしくないそうですよ。ソフトの方が多少問題らしいですけど。じゃ、また来月!

3曲分のリストだよ

```
SCREEN 0:KEYOFF
CALL MUSIC(0,0,1,1,1,1,1)
CALL VOICE(02,04,048,029,02)
SL=4:DIM S*(4,SL)
FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO SL
READ S*(I,J):NEXT J,I
      50 FEAD S*(I,J) INEA.
70 90 FOR I=1 TO SL
90 S*(4,I)=S*(0,I):NEXT
100 S*(4,0)="t250v13o614"
           110 FOR I=0 TO SL
130 PLAY#2,8*(0,I),8*(1,I),8*(2,I),8*(3,
I),8*(4,I)
140 NEXT:80TO 120
                                                                 DATA t250v15o514
DATA c4.<bb/>cb3/cec4.<bb/>cb3/cec4.<bb/>cb3/cec4.<bb/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>cb3/cec4.<br/>
                                                               /
DATA t250v11o514
DATA c<b>c<b>c<b>c<b>c<b>b>
DATA c<b>c<b>cce8<bB>
DATA dc<af>dc<af>
DATA dc<af>bbBS<br/>DATA dc<afbbBS<br/>cBc+8dB
                                                                                                                                            t250v15o314
c<gab>c<gab>
c<gab>cccBdBc<
adefadef
adefgggBaBa+8bB>
    10 SCREEN 0:KEYOFF
20 CALL MUSIC(1,0,1,1,1)
30 CALL VOICE(024,014,012)
40 SL=4:DIM S*(3,5L)
50 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO SL
60 READ S*(I,J):NEXT J,I
         120 FOR I=0 TO SL
130 PLAY#2,S*(0,I),S*(1,I),S*(2,I),S*(3,
1)
           140 NEXT:GOTO 120
                                                             DATA t220v15o514
DATA c4.<b8>cced4.<b8>ce
DATA c4.<b8>cegece
DATA d4.c+8dfd4.c+8df
DATA d4.c+8df18agfedc<14b>
                                                                                                                                       t220v13o518
c<bg4>c<bg4>c<bg4>c<bg4>c<bg4>c<bg4>c<bbc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4>c<bc4
  450 /
460 DATA t220v10@a14
470 DATA hb!8h8h!s!b!8h8hb!8h8h!s!b!8h8h
b!8h8h!s!b!8h8hb!8h8h!s!b!8h8
480 DATA hb!8h8h!s!b!8h8hb!8h8h!s!b!8h8h
b!8h8h!s!b!8h8hb!8h8h!s!b!8s!16s!16
490 DATA hb!8h8h|8h8h!s!b!8s!16s!16
490 DATA hb!8h8h!8h8h!s!b!8h8hb!8h8h!s!b!8h8h
b!8h8h!s!b!8h8hb!8h8hb!8h8h!8!b!8h8h
b!8h8h!s!b!8h8hb!8h8h!s!b!8h8h
500 DATA hb!8h8h!s!b!8h8hb!8h8h!8h8h!8h8h!8h8h
  10 SCREEN 0:KEYOFF
20 CALL MUSIC(1,0,1,1,1)
30 CALL VOICE(@24,@14,@12)
40 SL=4:DIM S*(3,SL)
50 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO SL
60 READ S*(I,J):NEXT J,I
70
120 FOR I=0 TO SL
                                                                 FOR I=0 TO SL
PLAY#2,S*(0,I),S*(1,I),S*(2,I),S*(3,
    > 300
350
350
370
380
390
400
                                                               450 DATA 1180/10@a15
470 DATA 1180/10@a15
470 DATA hb!8h16h16h5|b!8h16h16hb!8h16h16h6
450 DATA hb!8h16h16hs!b!8h16h16hb!8h16h16hb!8h16h16hb!8h16h16hb!8h16h16hb!8h16h16h6
480 DATA hb!8h16h16h5|b!8h16h16h6h8|b!8h16h16h6|8h16h16h5|b!8h16h16h6|8h16h16h5|b!8h16h16h6|8h16h16h5|b!8h16h16h6|8h16h16h6|b!8h16h16h6|b!8h16h16h6|8h16h16h6|8h16h16h6|8h16h16h6|8h16h16h6|8h16h16h6|8h16h16h6|8h16h16h6|8h16h16h6|8h16h16h6|8h16h16h6|8h16h16h6|8h16h16h6|8h16h16h6|8h16h16h6|8h16h16h6|8h16h16h6|8h16h16h6|8h16h16h6|8h16h16h6|8h16h16h6|8h16h16h6|8h16h16h6|8h16h16h6|8h16h16h6|8h16h16h6|8h16h16h6|8h16h16h6|8h16h16h6|8h16h16h6|8h16h16h6|8h16h16h6|8h16h16h6|8h16h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h6|8h16h
```

- FUERMATION



RADIO

TVの音も拾ってくれる一発選局ラジオ

プロ野球もいよいよこれからが "本番"ってとこだけど、やっぱりナイターは生放送に限る。とは言え、いつもテレビの前にすわっていられるわけじゃない。そんなキミにぜひとも紹介したいのが、アイワ(株)から発売された名刺サイズの薄型ラジオ、カードシリーズの『CR-D10』。このラジオ、ただのカードラジオじゃなくてワンタッチでジャストチューニングができちゃうのだ。ワンタッチだぞ。その上、ズレの

ないクリアーな受信 が楽しめちゃうし、 ●他に3種。 テレビの音も拾ってくれるし、お まけに時計としても使えちゃう。 これさえあれば、いつでもどこ

でもプロ野球が"生"で聞ける。

MEMORY - 17 2 3 4 5

QUARTE GLOCK

TIME FREQUENCY DEPLAY & MC MACE

MEMORY AIWA

MEMORY AIWA

TUNING TIME SET

DOWNS MIN STORE / SET

STORE / SET

STORE / SET

TV/AM/FM

STORE / SET

FECENCE OR OTO 12

★他に3種。価格は14,800円。側アィワ(株)☎03・835・1207 いるし、お もちろんインナーイヤー形ステレ よちゃう。 オヘッドホンがついているから、

電車の中とか町中でも1人の世界 にひたれちゃうぞ。

RADIO I

いつでもどこでもミュージック

夏っていったらやっぱり海が一 ■ 番だ。浜辺に寝そべってラジオか ら流れてくるヒットチャートに耳 をかたむけるなんて、ほんとに快 感! そんな快感味わいたい人に おすすめなのが、ソニー(株)から 発売された『FM/AM2バンドレシ ーバーICF-S78』だ。 *シャワーラジ オ″って言った方がわかりやすいか な。とにかくこのラジオときたら、 ラジオのくせに(?)バスルームで もOKっていうんだからあきれちゃ うよね。長~いハンガーベルトは 自由に曲がるからどこにでも掛け られるし、チューニングノブは濡 れた手でもすべりにくく作ってあ るんだ。おまけに310グラムだから 持ち運びも楽だぞ。

今年の夏はビーチサイドで、音 のシャワーを浴びちゃおう。



●電源は単3乾電池を2本使用。価格は7,400円。個ソニー(株)☎03·448·3311

GOODS I

太りすぎのお父さんに贈りたいね

このごろ、お父さんのおなかが ちょっぴり出てきたなって思って る人、かなりいるんじゃないかな。 みっともないからどうにかして ほしいんだけど、ジョギングに誘ってみても面倒くさがってばっか りいるし。そんなお父さんには、 松下電工(株)から発売された電子 歩数計『アルファクラブEP434』を プレゼントしちゃおう。

実はこれ、ただの歩数計じゃない。歩数と走数だけじゃなくて、

何と消費したカロリーまで出してくれるのだ。操作はとっても簡単で、自分の体重を5キログラム単位で設定するだけでOK。そうしたら、消費カロリー単位で表示してくれちゃうんだ。26グラムだからとっても軽いし、おまけに時計の機能も付いているから、腕時計の代わりにも使えちゃうね。



気分だけ海外旅行しちゃおうか

ちまたでは海外旅行が大ブーム なんだそうだけど、そんなことお かまいなしって感じでただひたす ら新作ソフトを買いあさってる人 に、いいものを紹介しちゃおう。

(株)服部セイコーから発売され た『ワールドタイム ウェザーデー タ』だ。これはカードサイズの時計 なんだけど、日本だけじゃなくて 世界主要25都市の時刻も瞬時にし てわかるんだ。時刻だけじゃない ぞ。各都市のその月の最高・最低 気温、降雨日数の平均まで表示し てくれちゃうんだからウレシイ。

おまけに1988~2037年のフルオ ートカレンダー機能もついている

> から、これ一台でい ろいろと楽しめちゃ う。たとえば、「今、 僕は小雨の降りしき るロンドンにいるん だ」とか、「10年後の 私の誕生日は何曜日 かな」とか、とにかく いろいろ想像して楽 しめちゃうかしこい 時計なのだ。



WORLD TIME WEATHER DATA

SEZIKO

SEZIK

●価格は4,000円。間(株)服部セイコー☎03・563・2111

GOODS

肩こりおかあさんにあげたいね



●価格は1,800円。問私下電池工業(株) ☎06·991·1141 分に軽く触れるだけで、

肩こりなんてまだまだ関係ない だろうけど、「肩こっちゃった」っ て口ぐせみたいに言ってるおかあ さんにプレゼントしたら、泣いて 喜ばれちゃうことうけあいなのが 松下電池工業(株)から発 売された、携帯用リフレ ッシャー『エッグル』だ。

平たく言えば、携帯用 肩もみ器なんだけど、こ んなにかわいいのは初め てだぞ。なにしろ目玉焼 きの形をしているのだ。

目玉焼きの"黄味"の部

毎分約1,500回も振動して、気分を リフレッシュしてくれちゃうんだ。 色はホワイト、グリーン、バイ オレットの3色、95グラムと軽量 たから持ち運びにもとても便利。

TOY

不思議感覚味わえちゃうぞ

変身願望って誰にでもあるはず。 でも、せいぜい服をイメチェン するとか、髪形変える程度だよね。 そこで、今爆発的人気を誇って いるのが、日本酸素(株)から発売 された『マジックボイス』だ。これ は酸素20パーセント、ヘリウム80 パーセントの割合で混合された人 工的な空気が袋の中に詰められて るものなんだけど、これを吸うと、 抑揚のないマンガチックなアヒル 声になっちゃうんだ。そんな声で 友達にイタズラ電話かけてもきっ と正体バレないぞ。カラオケで歌 っちゃっても、バカウケまちがい なし! とにかく使い道はいろい ろありそう。もともとは潜水夫の 呼吸用空気ってことだから、もち ろん人体には無害だ。



1 袋で約3回分梁しめちゃう。価格は 500円。問日本酸素(株) 2045·573·0120



GOODS I

デートの前の身だしなみだね

服はご自慢の一着だし、髪形だ ってバッチリ決めたし、映画館の 場所もチェックしたし、これで今 日のデートは完璧だぞ! なんて ルンルンしてるところへ「鼻毛が 伸びてるわよ。いやーね」なんて一 撃を受けちゃったら、もう絶対に 立ち直れない。朝、鼻毛さえ切っ ていれば……なんてウジウジしな くてすみたい人におすすめなのが、 日本レミントンから発売された『鼻 毛カッターNE-1』だ。刃の両側にガ ードがついてるから安全だし、何 よりも時間がかからないのがうれ しい。おまけに、両側のガードを 取りはずせば、女性の眉毛カット もできちゃうのだ。でも、鼻毛を 切ってから眉毛カットっていうの はメチャクチャ不潔だ。

くれぐれも、鼻毛カットは一番



●電源は単3乾電池1本。価格は3,500円 間日本レミントン☎03・475・1921

最後にとっておくべきだよね。毛 抜きで鼻毛を抜くなんて、もう昔 のお話。新人類としては、鼻毛の カットにもこだわりを持ちたいも のだなー。

TOY

君もにわかジャズメンになれるョ

ギターとかキーボードができる 人って結構いるけど、サックスと かトランペットなんか吹ける人っ て"吹奏楽少年"ぐらいなもの。

もし吹けたらカッコイイナとは 思うけど、最初はなかなか音が出 ないって聞くし。そんなキミに、 とっておきの便利ものを紹介しち ゃおう。カシオ計算機(株)から発 売の『デジタルホーンDH-100』だ。? 一見するとサックスみたいだけど、 サックス、トランペット、シンセ リード、オーボエ、クラリネット、 フルートの6種類の楽器の音が出 てくれちゃうのだ。しかも息を吹 き込むだけで、いとも簡単に音が 出るし、息の強弱によって音の大 きさも自由自在なのだ。

つまり、本物の管楽器みたいに 感情表現ができちゃうわけ。おま けに指使いは小学校で習ったリコ ーダーとほとんど同じだから、誰 でもすぐ吹けちゃうぞ。



★マウスヒース2個付き。価格は33,000 円。間カシオ計算機(株)203・347・4811

機動警察パトレイバーvol.2

週刊少年サンデーに連載中の機 動警察パトレイバー。そのイメー ジ・サントラアルバムの第二弾が 8月25日に発売されるぞ。

このアルバムでは、ビデオ・ア ニメの第4話以降のサウンド・ト ラックに加え、イメージソングな どが収録されてるんだ。原作者の ゆうきまさみ氏の監修による、ビ デオとはまたひと味ちがった世界 を感じてほしいな。

ここでワーナーパイオニア(株) より、アニメのセル画を5名様、 オリジナルTシャツを3名様にプレ ゼント。応募のあて先は、143ペー ジのプレゼントと同じだよ。ちゃ んと「セル画ちょーだい」とか「Tシ ャツ欲しい!」係と明記の上、送っ てほしいな。ジャンジャン応募し てくれるのを待ってるヨーン。



★価格LP、カセット2,800円。CD3,200円。 間ワーナーバイオニア(株)



★セル画とTシャツをプレゼントしちゃ うのだ。どんどん応募してちょーだい。

明菜のニューアルバム『Femme Fatale』

暑いですねー! 映画館の冷房は、ビンビンにきいている ときがあるから、トレーナーを1枚持っていくといいかも。

ここのところ一段と女っぽさを 増したな、っていう感じのする中 森明菜。そんな彼女の新しいアル バム『Femme Fatale』が、8月3 日に発売されたぞ。これは彼女に とって通算15枚目のアルバムで、 今回はロサンゼルスでレコーディ ング、ミックス・ダウンを行なっ たんだ。そのときの明菜のコンデ ィションが、ゼッコーチョーだっ たということで、予定していた時 間よりもかなり早く終了したそう だ。明菜ファンなら見逃がせない 1枚だね。

ところで、"Femme Fatale"の 意味がわかる? フランス語で"妖 しい女"ってことなんだって。どー だい、お勉強になったでしょ。み んなの知識を豊かにするMマガな のだ。ハッハッハッ。読んで役立 つMマガからもうひとつ情報。明



●価格LP、カセット2,800円。CD3,200円。 (間ワーナーバイオニア(株)

菜の夏のスケジュールなんだけど、 コンサートツアーが7月20日の群 馬県民会館を皮切りに、9月24日 の中野サンプラザまで、全部で20 回の公演が予定されているそうだ。

最後に、みんなにウレシイお知 らせ。ワーナーパイオニア(株)よ り、中森明菜のポスターを5名様 にプレゼント。応募のあて先は、 143ページを見てね。

画书太好亲

まず、最初にご紹介するのは 名古屋の名産。ようかんほど甘 くなく、きな粉もちより食べや すい、和菓子の大臣!

「ういろうです」。

「え? ういろう?」。 「いいえ、"ウィロー"」。

「イェス! Willow! lo

実は、これが、主人公の名前。 世界の運命を左右する赤ちゃん を守る"こびと"です。



會日劇、新宿スカラ座、新宿アカデミア、渋谷東宝他で全国 公開中。ウィローを助けて冒険する戦士にバル・キルマー。

そのウィローが、剣士や老魔法 使いたちと組んで、バブモルダ女 王をやっつける、ファンタジー・ア ドベンチャーなのですが、馬車の カーチェイスや、毛むくじゃらの ごきぶり男みたいな化け物、豚、 豚、豚、など(これだけでは、何の ことを言っているのかわからない と思いますが、とにかく、口では 説明できない) モンクなくおもし ろい出来上がり。ジョージ・ルー

> カスが構想に十年 をかけ、ロン・ハ ワードを監督に起 用してます。完璧 な娯楽作品。キャ ンキャン騒いで観 た後は、氷白玉で、 お開きにしましょ うね。

さて、ジョージ・ル ーカスときたら『スタ ー・ウォーズ』、『イン ディ・ジョーンズ』、そ してハリソン・フォー ド、ということで、次 の作品はハリソン・フ ォード主演の『フラン ティック』です。

舞台はパリ。

事件はアメリカの医師、ウオー カー夫妻がパリに着いた朝、起こ ります。だんなさんが、シャワー を浴びているときに、なんと奥さ んが消えてしまった……。

彼は、血まなこになって捜すの ですが、場所が異国、それもパリ ということになると、なかなか人 にも頼れない。そのうち事件は、 麻薬、密輸、国際的な陰謀へと、



★丸の内ルーブル、渋谷バンテオン、新宿ミラノ座他、 全国公開中。パリのアパートをのぞき見できます!

うずまきのように、深みへはま っていきます。

普通の生活の中に訪れる、不 条理の数々……。ユーモアをお りまぜながらも、怖い。パリと いう魅力的な町を的確に表わし ていました。

最終回を静かに観た後で、し ゃれた、バーで、流しそうめん を食べたくなる作品。

TOY

信じる者は救われるかな

最近、占いが大ブームだよね。 占いの本が沢山出てるし。そこ でビジコン(株)から発売されたの が『アストロⅤ』だ。これは西洋の 占星術の法則をプログラミングし てある本格的なコンピュータ占星 術機で、操作はとっても簡単。運 勢を占うときは自分の誕生日と占 いたい日をインプットするだけ。

相性占いも自分と相手の生年月 日を入れるだけでOK。おまけに占 いの結果は星とハートのマークで



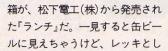
★色もかたちも新鮮だ。価格は6,000円。 間ビジコン(株)第一部☎03・835・9031

表示してくれるのだ。結果を信じ るか信じないかはキミしだいさ。

GOODS -

お弁当タイムをエンジョイしちゃおう

お弁当箱のフタを開ける 瞬間ってほんとに胸がとき めいちゃうもの。でも開け てみたら、中身が全部片方 に寄ってたり、おかずの臭 いが他にうつってたりして 不愉快になっちゃうことも ある。 そんな目にあわずに **★ミニポーチもついてるぞ。** 価格は2,300円。 すんじゃうかしこいお弁当





問松下電工(株)☎03・454・6111

た三段重ねお弁当箱なのだ。これ ならカバンにすっぽりはいるね。 フタは取り皿としても使えるぞ。

VIDEO

007/リビング・デイライツ



映画ファン じゃなくても 知ってるスク リーンのヒー ローが、"007" ことジェーム ズ・ボンド。 第1作『007は

殺しの番号』が'62年に作られて以 来、流行にあわせ、ボンド役者を 替えながら、26年も続けてきた。

そして、コメディータッチの年 をとっちゃったおじさんロジャー・ ムーアにも飽きたな、というとき に登場したのが、今回のニューボ ンド、ティモシー・ダルトン。若 くてスマート。中東の武器商人が 仕掛けた罠を体当たりでかわして いくのだ。

この"体当たり"がとてもいい。 特にクライマックスの空中アクシ ョンシーンはまさに手に汗握るも ので、シリーズ中でも ぬきんでた迫力。アク ションの醍醐味を十二 分に味わわせてくれる。

イアン・フレミング 原作のイメージに、も っとも近いといわれて いるダルトン。清純派 ボンドガール、マリア ム・ダボとスイートな

ラブシーンまで展開してくれて、 やっぱりヒーローはこうでなくっ ちゃ、と思わせるのだ。



●発売/販売元 ワーナー・ホーム・ビデオ ●発売中/132分/16,800円

世にも不思議なアメージング・ストーリー「5



去年劇場で 公開した、『世 にも不思議な アメージング・ ストーリー』 って、実はテ レビ用だった ってこと、み

んな知ってた? スティーブン・ スピルバーグ製作だけあってテレ ビとは思えない豪華さだったよね。

で、このビデオは、そのシリー ズ第5弾。3つのエピソードが収 められている。人形が寂しい中年 の男女に愛を運んでくれる『愛し のドール』。身体に触れるだけで病 気を直す超能力を身につけた死刑 囚のお話『エスパー』。そして『感謝 祭の御馳走』は、不思議な穴から 食べ物と交換に金銀が届くが、と いう皮肉っぽいオチがきいた物語。 SFXなしでも十分にファンタステ ィックなものが作れるというお手

●発売/販売元 CIC・ビクタービデオ

●発売中/72分/15,800円

本のような作品ばかりだ。



フレデリック・バックの世界 木を植えた男



アニメと 聞けば顔を しかめる人 も、この作 品を観れば

見解が変わる、といい切ってしまえ るのが『木を植えた男』。たったひと りで荒地を緑に変えた男の物語が、 パステル画のような映像で綴られ る。その美しさ緻密さは息をのむ ほど! 動きも独特の味わいがあ り、従来のアニメにはないタッチ で、'87年のアカデミー短編賞(ア ニメ部門)を受賞したのもしっかり うなずける。

監督のフレデリック・バックは

この30分の作品に5年の歳月をか け、しかもその途中片目を悪くす るというアクシデントを乗り越え ての完成だという。そんな彼の素 晴らしい世界が、タップリ堪能で きるおススメの1枚だ。

●発売/販売元 レーザーディスク

●発売中/87分/9,800円



一石二鳥の蚊取りだね



★価格は2,500円。間サンスター文具(株)☎03・872・7107

夏も盛りってとこだけど、暑苦しくて寝つけない夜もあるんじゃないかな。おまけにあの"ブーン"っていう不気味な音とともにどこからか出現する蚊の襲撃でも受けようものなら、文字どおり"泣きっ面に蚊"なんてことになっちゃうわけだ。夏掛けなんかバタバタさせて反撃しても"敵もさるもの"、なかなか逃げてってくれない。

そんな時はやっぱり電気蚊取り

に撃退してもらうの が一番! でも、電 気蚊取りってさ、ど れもこれも実用一点 張りでつまらない形してるよね。そこで、サンスター文具(株) から発売されたイキ なやつを紹介しちゃおう。その名も『スペースドーム』。

なんとスイッチONしたら天井にお星さまが輝いてしまうという感激モノ。つまりキミの部屋が即席プラネタリウムになってしまうわけ。キミがファンタジーの世界に酔いしれてる間に、にっくき蚊どもは蚊取りマットの威力でバタバタと死んでってくれるのだ。もちろん部屋の電気は消しとかなきゃだめだよ。全国のデパートの文具売場で売ってるぞ。

GOODS E

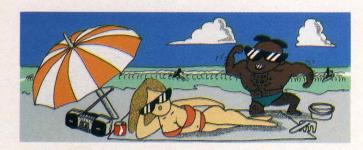
そうめんパーティーなんていかがかな

夏ってほんとに食欲減退しちゃう。油っこいおかずなんか見るのもイヤって感じだし、でも食べないと夏バテしちゃうしな。な~ん、て困ったときは、宇部興産(株)から発売された流しそうめん器の出番だ。いつもは地味なそうめんも、この『グルメン島』をで~んとド真ン中に置いてみんなで囲めば、きちゃう。それに水の流れを利用して水車もカタカタ回ってくれるから、つられていつもよりたくさん食べ



●単1乾電池4個使用。価格は9,800円。 同字部興産(株)食品部☎03·593·1523

られそうだね。おまけに電池式だから海でも山でもOKなのだ。薬味を盛りつける薬味トレーが付いてるのもうれしい。



EVENT

ATTACK'88 in SUZUKA



會昨年の大阪会場でのワンシーン。熱気ムンムンだ。

おまちかね、今年もT&Eソフトの"ATTACK'88"のシーズン到来だよ。おまけに今年はあの鈴鹿サーキットで、だぜ。鈴鹿といえば、去年F1グランプリが開かれちゃったところで、さすがはT&Eソフトって感じだね。去年の大阪にひき続き今年もかなりの盛り上がりが期待できそう。なんてったってサ

ーキットカート大会も あるんだ(残念ながら サーキット大会の参加 申し込みは締め切られ ちゃったけど見学だけ ならOKだよ)。

もちろん、新作ソフト発表会もあって、新作アドベンチャーゲーム『サイオブレード』の完成版が初公開されちゃうんだって。その他

にもヒミツの新作ソフトがあるら しいからドキドキだね。それにQ&A コーナーもあるから、わからない こととか知りたいことがあったら、 ここぞとばかりに聞いちゃおう。 とにかく、ユーザーとゲームデザ イナーとの親睦を深めるのがこの 大会の趣旨だってことだから、ゲ ームの奥の奥まで知りたい人には 涙ものの企画が目白押しだよ。長~い夏休みの一日を鈴鹿で思いっき りエンジョイしちゃおう。

日時は8月20日(土)11時30分から16時。会場は三重県鈴鹿市の鈴鹿サーキット。会場入場料は無料だけど、Mマガの8月号か9月号に載っているT&Eソフトの広告に付いてる入場引換券を持参すること。1枚で、5名まで有効だよ。会場までの交通機関だけど、近鉄名古屋線の白子(しろこ)駅で下車

すると西口から鈴鹿サーキットまでの無料送迎バスが運行されてて、誰でも乗れちゃうぞ。ただし運行時間は11時から12時までと16時から17時までだから気をつけよう。雨天の場合は当日の朝、T&Eソフトのテレホンサービス(☎052・776・8500)で知らせてくれる。その他の問い合わせは、(株)T&Eソフト(☎052・773・7770)までだよ。鈴鹿だし、無料だし、行かなきゃソンだと思います。



■ BOOK

ノーライフキング

ゲーム好き にはたまらな い小説が出る ぞ。その名も 『ノーライフキ ング』。作者が 何とあの"い とうせいこう" で、表紙なん



★価格は980円。向(株) 新潮社☎03·266·5111

か藤原カムイなのだ。至れり尽く せりだね。"まこと"っていうゲー

ム好きな10歳の少年が主人公(関 係ないけど彼のお母さんがメチャ メチャおちゃめで、いじらしいん だ)。まこととその友人たちが『ラ イフキング』っていうゲームにのめ りこんでいっちゃって、果ては子 供たち対大人たちの大論争が起こ ってしまうお話し。

コンピュータを導入した学習塾 の様子は、とても興味深い。考え させられちゃう一冊だ。

MUSIC

ハイドライド3



★CD3,000円。LP2,500円。CT2,500円。 間キングレコード(株)☎03・945・2111

ここしばらくTOP30の上位に居 座り続けていたあの『ハイドライ ド3」がレコード化されたぞ。

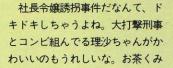
『ミュージック・フロム・ハイド ライド3』っていうタイトルなん だけど、"ゲーム・オリジナル・サ ントラ・バージョン"と"スーパー ・アレンジ・バージョン"とが収 録されてて充実度は二重丸だね。

軽いタッチの涼し気な曲ばかり だから暑い夏にはピッタリだ。

PRESENT

刑事大打擊

検挙率より発砲件数の ほうが多いと噂されちゃ うほど、むやみやたらに 発砲したがる"大打撃"刑 事が大活躍(?)するアド ベンチャー推理ゲームだ。







娘の名前が"御茶之目洋子"ってい うのもおしゃれだ。(株)インフォマ ーシャルから5名の方にプレゼン ト。締め切りは9月8日だよ。

スターヴァージンのフォノシート

岩間梨絵子ちゃんって知ってる かな? あのオリジナルSFX冒険 活劇ビデオ『スターヴァージン』の 主題歌をうたってるカワイイ女の 子なのだ。その主題歌と、おまけ に梨絵子ちゃんの朗読がはいって るフォノシートがプレゼントされ ちゃうんだからうれしい。

この朗読は、ビデオ『スターヴァ ージン』の台本の頭の部分を脚色

したもので、 梨絵子ちゃ んの口調も、 アナウンサ 一風、カセ ット文庫風、 と変化して ておもしろ



い。ポニーキャニオンから19名に プレゼント。締め切りは9月8日。

小林ひとみパズルインロンドン

小林ひとみがもらえち Hifomi Kobayash ゃうなんて、そんなウマ イ話があってもいいのか な。でも本当なんだ。こ れはバラバラになってる ひとみちゃんを、もとど



おりにしてあげちゃうパズルゲー ム。ドキドキワクワク期待に胸を はずませちゃおう。(株)インフォマ

♥ごめんなさい



ーシャルから5名の方にプレゼン トしてくれちゃう。締め切りは9 月8日だ。

※先月号(7月8日発売号)の日本 語MSX-DOS2の記事(123ページ) のなかで、三菱のML-G30は2ス ロットであるという記載がありま すが、1スロットの誤りでした。 つつしんで訂正させていただきま す。ほんとうにごめんなさい。な

お、記事の種類のいかんを問わず、 内容についてお気付きの点、質問 等がありましたら、お手数でもMSX マガジン編集部までお知らせ下さ い。また、当インフォメーション のコーナーで、とりあげてほしい 情報がありましたら、あわせてお 知らせ下さいませ。お待ちいたし ておりまーす。

ルパン三世のオリジナルポスター

ルパン三世って、ほんとにカッ コイイ。美女のためならなんのそ の、っていう感じの生き方がとっ てもおしゃれだ。で、こ好評ルパ ン三世のゲームの第2弾が出たん だけど、もう知ってるかな。今回 の『バビロンの黄金伝説』は、バビ ロンの黄金をほしがってる美女の ために悪戦苦闘しちゃうお話し なんだけど、ロマンがあって、な かなかおもしろそう。

そこでだ、『ルパン三世バビロ

ンの黄金伝 説』の発売 記念として、 東宝アド・ センター(株) から書きお ろしオリジ ナルポスタ



-(B2版)を10名の方にプレゼント。 こんなポスターを部屋に貼ったら、 夢でルパンに会えるかもよ。締め 切りは9月8日だ。

♠プレゼント応募のあて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキーMSXマガジン編集部 インフォメーションプレゼント係 〇〇希望



特別付録

三国志 中原の覇者&

対談 堀井雄二vs.さくまあきら

『ドラクエ』シリーズの作者と『桃太 郎伝説』の作者が大熱談。次回作の 構想も語ってくれたのだっ!!

17号は8月19日発売

たぶん世界で初めての月2回刊パソコン情報誌だっ!!

パソコンとは何ぞや。それすなわち面白く遊べるも のなり。エレクトロニクス技術の粋を集めて作られ、 皆それをもってゲームをせんとす。世にログインあ り。これパソコンの未来を語るものなり。













特別付銀

読者と塩集者の触れ合いスナック

残暑お見舞い申しあげます。読者のキミ が暑ければ、編集者の我々も暑いのだ! こりゃー、もうすっかり一心同体です。

MSX通信



ビメタさん繁盛記

いや一、今年はなかなか暑くならないね一なんて思ってたけど、さすがに夏だけあって暑いわ。毎年この季節になると髪を切りたくなるんだよね、バッサリと。ああそれなのに切ることができないのだ。長髪へのこだわり……それがヘビメタへの第一歩である。

ヘビメタという言葉を知らない 人のために、ちょっと説明しておこう。ヘビメタというのは、一般 的におじさんおばさん達から「や かましっ」と迷惑がられている音 楽で、ギターやヴォーカルがやた らめったら暑苦しく感じられる、 あれですよ、あれ。そしてそうい う音楽のファンで、ついでに好き なバンドと同じようなカッコをして街を歩く人達のこともヘビメタと言うのだ。当然、長髪ねっ。

このヘビメタが、ここ数年間増殖し続けている。ほら、何となく思いあたるでしょ。道で会う人の半分はヘビメタ……のわけないけど、昔に比べてすご一く増えたよねー。アメリカでのムーブメントがそのまま輸入されてしまったような気がするけれど。

ヘビメタの合言葉は「俺達はヘビメタじゃない、ロックンロールだ(含ハードロック)」なのだが、あまり気にする必要はない。それは聴く人が判断すればいいんだからね。そんなもんだっ。

念のために言うと、ヘビメタというのは"ヘヴィメタル"の略だからあ、"ビ"のときに下唇を血が出るほど嚙みしめて"ヴィ!"と発音するのが正解なのだ。間違って上唇を嚙むと変な顔になるぞ一。

良いヘビメタ



そんなわけで季節感を無視した ヘビメタの長髪を見ても、決して 石を投げたりどついたりしないで やってくださいね。本人達も人前 では平気な顔してますが、ホント は暑くて仕方がないんだから。そ れにMマガにもいるんだよね一、 Ryu君とかさ。えっ、私? 私は単 に髪を切るお金がないだけなの。 (M通の新人、中村ジャム(字)記述)

悪いヘビメタ



就設開店プレゼン

ボクらの名前は ハーディーと ソフティーです。

いきなりですが! 早川美雪さ

ん、おめでとうございます!

あなたのが、採用よ。新潟県の

早川ちゃーん、あなたよあなた。

やったわね、キャーキャーピー

もうはがき整理のパートのおね えさんは怒鳴るは、バイトの学生 さんは、「早くこのはがきなんとか してくださいよー」と泣きついて くるはで、てんやわんやの大騒ぎ。 応募総数約5万通、非常に多くの おはがき、郵政省ともども、とて も感謝しております。いまここに もう一度、感謝の念。ピリピリピ リピリピリ、私の思念波が届きま したか? ピリピリ、あっ、こめ かみの血管切れた。

イラストレーターの佐久間良一 さんをはじめ、編集部の一部を総 動員しての整理の結果、最後まで 残りました、ロボットちゃんたち の名前の候補は、『ルーファス、ク イップ』(愛知県の武田幸彦さん)、 『ブリッキー、ロボール』(神奈川県 の佐藤春彦さん)、そして、『ハーデ ィー、ソフティー』(新潟県の早川

美雪さん)。変なのもあったんだぜ、 『ビリー、バンバン』、「モライモン、 ヒロイモン』、『BAKAさん、AHOさ ん」、『ピヨピヨゲロちゃん、どん どんよくなる法華のたいこちゃん (これは作り話)』……。ま、楽し ませてもらいましたがね。

で、最終的に、これ! 早川ち

ゃん。決まり。OO用品とかティ ッシュみたいな気もしますけれど も、『ハーディー・ソフティー』に、 天使がやどりました一。めでたい。 早川美雪さんには、ご希望の賞品 *D"に加えて、MSXマガジン編集 部から、詰め合わせお楽しみセッ トをお送りします!

そういうことですので、大きい ロボットくんのことを『ハーディ 一くん」、丸っこいロボットくんの ことを『ソフティーくん』と、呼ん でやってくださいまし。さすれば きっと、このつながった大空のど こかで、「なんじゃい」と、返事を返 してくれることでしょう。







ウソではない、本当なのだ。こんなに応募がありましたっ!!

以下の方々、おめでとうございます。賞品は順次発送しております。今しばらくお待ちください。いいなあ、でも、いろ

AからLまで発表~!!



FS-A1F

松下電器産業㈱

東京都・鹿島広幸(よかったね!) 大阪府・前野雄一(おめでとーっ)

山口県・野村哲博(ラッキーだな)

B FS-

FS-A1FM

松下電器産業株

茨城県・吉本 徹(運のイイ人よ)

東京都・黒籔剛輝(ハッピー!!)

香川県・斎藤芳信(やったねパパ)



HB-F1XD

SONY

神奈川県・佐藤春彦(ヤリヤリヤリ)

三重県・西岡年男(この幸せ者が!)

長崎県・平沢清秀(盆と正月だよ)



CPS-14F1

SONY

新潟県・早川美雪(サイコーヨー)

福島県・田代弘士(極楽極楽じゃ)

大阪府・藤塚純朗(ラッピーよー)



神奈川県・石井 亮、愛知県・西村 茂雄、鹿児島県・石井圭介、福岡県・高橋美恵子、栃木県・大島晶博、東京都・山崎 聡、神奈川県・小田島 浩一、東京都・山口 明、広島県・長山哲也、宮城県・小野寺史裕



大戦略

フィクロキャビ

岩手県・藤沢巨樹、愛知県・武田幸彦、福岡県・武賀直典、北海道・小田宏太郎、東京都・小原英一、兵庫県・大山 克、沖縄県・山垣則文、三重県・伊藤 稔、佐賀県・五十嵐長二郎、秋田県・豊峰友一。



ファミクルパロディック

BIT2

愛知県・堀川慎一、大阪府・吉崎 操、東京都・作左部隆、千葉県・篠 塚 清、東京都・尾崎太朗、東京都・ 桜井純一、兵庫県・楞野泰資、宮城 県・今野 勇、宮城県・佐藤康弘、 愛知県・松下尚司。



HALNOTE

HAI研究所

青森県・長谷部清一、長野県・金子宗士、東京都・飯田茂男、東京都・ 別所恵一、三重県・福島義勝、兵庫県・中川信子、神奈川県・谷口利平、 静岡県・宮崎博三、広島県・片岡勝 英、富山県・広瀬貴子。



パロディウス

コナミ

北海道・高田 明、新潟県・斎藤俊 次、熊本県・野田実奈子、群馬県・ 中沢憲治、熊本県・伊津野天、岡山 いろもらえて。ほんと、うらやましいたけいっぱいとれる。 県・神仙広一郎、大阪府・中村 克、 ということです。以上の方々、 秋田県・渡部忠光、富山県・松園 どうも、あいすいませんですよね



ハイドライド3

T&Eソフト

武、鹿児島県・小山始。

神奈川県・奥村 悠、長野県・降旗 克親、大阪府・福本泰延、愛知県・ 小島達夫、宮城県・木幡憲一、熊本 県・塩平清志、青森県・斎藤 楨、 神奈川県・海老沢伸也、大阪府・尾 原新吾、岩手県・前田 茂。



信長の野望全国版

光学

長野県・鈴木文浩、東京都・後関康 隆、愛知県・室井高幸、福井県・織 原正範、京都府・横山勇三、兵庫県・ 小野恵子、高知県・浅見外記、神奈 川県・服部達夫、愛知県・鈴木 承、 北海道・藤平直行。



ドラゴンクエスト

エニックス

三重県・辻友 希、千葉県・中田幸 代、秋田県・飛沢 悟、東京都・木 船弘康、熊本県・堀田貞男、栃木県・ 長谷川時晴、広島県・篠田顕夫、京 都府・島村和海、福岡県・川辺守利、 静岡県・栗林安夫。

めでたいのであるな

ということです。以上の方々、 どうも、あいすいませんですよね え、いつもいつも。この方々がど ういうふうに選出されましたかと いうと、名前で最終選考まで残っ た方は別として、あとは純粋に、 よっほっよっと、はがきを引きぬ いて決めました。

ソフト関係の賞品は、もうすで に発送が始まっております。まだ 届いてないという方は、今しばら くお待ちください。ハード関連賞 品は、発送まで1ヵ月程度かかっ てしまうかもしれません。ご諒承 ください(敬称省略いたしました)。





X役所の人も、区役所の人だけど。バカー。 Xと答うしてキミは、ここにいるの?「おなかすいたよお~」。どう にいるの?「おなかすいたよお~」。どう にいるの?「おなかすいたよお~」。どう にいるの?「おなかすいたよお~」。どう にいるの?「おなかすいたよお~」。とう にいるの?「おなかすいたよお~」。とう にいるの?「おなかすいたよお~」。とう にいるの?「おなかすいたよお~」。とう にいるの?「おなかすいたよお~」。とう にいるの?「おなかすいたよお~」。とう にいる? MSXは とうしてキミはここにいる? MSXに なんで子供にMSXなんて名前付けちゃったの にだから私、やだったのよ、本当に。なん で子供にMSXなんて名前付けちゃったの にだから私、とびらいていう名前を通す というといる。

に帰るは、あたりまえ。 に帰るは、あたりまえ。 に帰るは、あたりまえ。 と思う。MSXを見ながら、ふと思う。 をして、キミはここにいる? 犬は小首のしげながら、「ワン!」とひと声。そしかしげながら、「ワン!」とひと声。そしている。犬を見ながら、 「MSXの犬と晩夏」

プロケロ

MSX作文大募集 おひさしぶーりーねー。MSX作文大募集 おひさしぶーりーねー。MSX作文大募集

いよいよよいよい 朝から回文大作戦

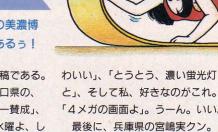
回文だ。今月は、回文博士とイミョーをとる帝国回文社の美濃博 士の回文研究風景をご紹介してしまう。特別企画なのであるう!

美濃博士の秘密のベールをはぐ。 はいだぞっ! 博士は仏壇屋さん の2階を間借りして、研究室にあ てている。高級コンピュータを使 用して、24時間フル操業で自転車 操業だそうだ。

そんなことはさておき、読者の

みなさんからの回文の投稿である。 すごい人が出現した。山口県の、 奥田俊文クン。「胃センサー賛成」、 「あれ食えエクレア」、「水曜よ、し ようよ、イース」、「3回も行かん さ」、「しいたけや焼けた石」、「石 か、積むのむつかしい」、「なると

> を取るな!」、「消え 失せた木の幹にキミ の木、足せ、植木」、 「南海いかんな」。こ れはすごひ! 美濃 博士アヤウシ、だな。 まだまだあるよー。 佐賀県の宮園宗紀ク ンの作品群。「どこ? レコード」、「いい、



「4メガの画面よ」。 うーん。いい。 最後に、兵庫県の宮嶋実クン。 「杭に、ケツ、ぶつけに行く」。杭 にケツをぶつけると、痛いだろう なー。うんうん、わかるわかる。

という感じ。回文どんどん作っ てね。では、家元は帰るぞ!



★コンピュータの演算結果を待っている



●ターミナルから回文フログラムを入力する美濃博士のお姿。わからないなら、か



↑ブリンタから出力された回文を読む。

金美濃博士と助手の犬重ちゃんの記念写真。

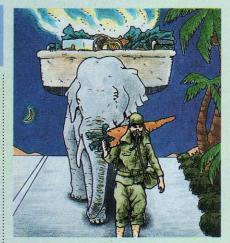
ケッパレMSX替え唄&数え唄大募集!

ご好評のこのコーナー、今回は"川尻角 栄特集"と題してお届けいたしましょう。 さあ歌え、ヤンヤン歌え、替え唄じゃあ。

替え唄&数え唄のコーナーに、1枚のはが きが届けられた。書き出しは、こうである。 「田中パンチさん、こんばんは。仕事がヒマ なので、替え唄を考えついてしまいました。 タイトル、"ごはんの歌"。『静かなゴハンの森 のカゲから~』。寂しがりやの国家公務員より」 東京都に在住の、川尻角栄クンからの、はが きである。川尻角栄クン、そう、ああ胸に手 をあてると思い出す。そうそう、角栄クンは その昔、兄弟誌であるファミコン通信で働く アルバイタークンだったのであった。ひょう ひょうとした風貌で、細面にセルロイドの黒 ブチめがね。 キヤノンのレーザープリンタの マニュアルを丸々暗記し、"レーザープリンタ:

の中村メイコ"と異名をとり、かわいがられて いた好人物だったのであった。それが、その 彼が、なんの気なしに受けた公務員試験に合 格してしまい、今では国家公務員。ああ、私 も公務員になりたいものよ……。角栄クン、 おはがきどうもありがとう! でもね、もう ちっとマシなの考えてきてね、今度は。以上、 川尻角栄クンの特集でしたー。

普通に戻る。何を隠そう、あまりイイおは がきがなかった。プリプリ。みんながんばっ てね。神奈川県の池田慎哉クン。家電メーカ ーでおなじみ、最近CIL、ロゴも変わって、 イメージガールとして献血のCFでおなじみ の今井美樹を採用、またMSXハードの製造 メーカーとしても有名な、サンヨーの唄。節 はうさぎとかめ。「もっしもっしカメよー、カ メサンヨー」。おもしろい~。次は数え唄。北海



道の佐藤太クン。アルファベットの数え唄。 節は、エーデルワイス。「エーデルワーイス、 ビーデルワーイス……」。エーだからBなのだ。 う一む、おたよりの出来からして、もう替 え唄の時代は去ってしまったのだろうか? と危惧してしまう今日この頃だ。替え唄、数 え唄ファンのキミの奮起に期待してやまない。

MSX新作ゲームレビュー (うそ)

ハイドライと3

ビール業界ではドライ戦争。日本 酒業界も負けずに焼酎に新製品をぶ つけてくる! そんなお酒の世界に ただよいながら、何を飲んだらええ んかいなあ? と大阪弁で物事を考 えてしまう優柔不断なお父さんにス ポットを当てたマネージメントゲー ムが、『ハイドライと 3』 だ。

プレイヤーのキミは、まずゲーム の最初に、酎ハイかドライビールか を選ばなければならない。耐ハイを 選んだキミは、ハイのコースでゲー ムスタート。ドライビールなら、そ うもうおわかりだな、ドライのコー スである。で、このコース分けとい うのは、実はまるで意味がない。

さて、ゲームも中盤にさしかかる と、ハイコースとドライコースは合 体する。ハイドライ、となるわけだ。 うーんなるほど。と、うならせられ モッコシなぐらい人気のこのコーナー。こんなゲームで遊んでみたい! ゲームレビューだあ、うそだ~あ、ホエー。

る構成力には、思わず舌を巻く。で、 ハイドライとまでくると、あとは、 と一ざ³んの出番ということになる。

酒屋に行って、耐ハイを買おうかドライビールを買おうかまよっているところへやってくる保険の外交員、そして洗剤の販売員、そして、読捨



★タイトルは、なかなかフツーであり。

新聞の販売員。また、資産をふやしませんかーと、土地の活用を勧めにくる謎の不動産屋など……。いろいろな誘惑に負けることなく、耐ハイとドライビールが飲めるか! サラリーマンの悲哀を含んだゲームだ。お買い得では、ないか!?



●要素の選択場面。何を選択するのか 1

MSXワイーソ からびに大募集 女子大生大募集

来る来る、くーるくーるで夏はくる〜じゃ。このコーナーに写真がピシバシくるなんて、考えてもみなかったわーい。とりあえず、ご応募ありがとにゃ。まず最初、福島県の関森弓子ちゃん。13歳。自ら応募というツワモノ。「あの、私みたいのは、MSXクイーンつとまらないでしょうか?」とおたよりにありますが、いえいえ、何をおっしゃりますことよ。よろしーんじゃないでしょーカ。すごいなー、本当にこんなご応募あるもんなー。

続きまして、お一、女子大生のMSXクイーンかあ~、すげ~(何を喜んでおるのじゃ?)京都府の清造由記子さん。きよつくりさんとお読みするそうです。「まだ学校をさぼったり



★関森弓子さん



↑清造由記子さん





遅刻をしたことがない学生で、ワープロ、エレクトーン、茶道、アナウンススクールと、いろいろと習いごとで忙しい毎日を過しています」だって。神戸のとある女子短大に通っ

ていらっしゃる20歳。身長が、 170センチあるそうです。いい かもしれない。

最後に、埼玉県にお住まいの、 大川原レイさん。2歳。職業は マスコットガールだそうです。 いいお毛並みだこと。カワイイ。 ということで、まだまだMSX クイーン募集します。さて、ど なたがクイーンになるのかつ!?

フレーズシリーズ

マヌーなフレーズシリーズにも、多くのおはがき、ありがとう。しかし、考えてみると、世の中にはマヌーなフレーズがいろいろあるもんですねぇ。女の子を誘うときなども、「おじょーさん、ごいっしょに、お茶でも」、なんてのは、もう死語。今なら、「おう、おねーちゃん、わてと一発、茶でもしばかへんけ? ん、どないですか?」というのがNOW。そんなこと言わないってか、ああそう。そいつは失礼こいて、屁こいて。

兵庫県の松並桂一クンのおはがき(抜粋)。「世界初、アメリカで大人気! これであなたも都会派気分。今なら、セカンドバッグもペアで。2倍おとくで、コンチャンもお薦め。この夏をひとり占めしたいあなたへ。さぁ、電話へゴーゴー」。あるある。

では、締めましょう。ハデ? 地味? いいえあなたは**モダンでシック。**魅惑な感じのあなたなら、どんどん書きましょおたよりを。じゃ、**ザ・グッバイ!**



純粋なおたよりコーナー

ほらほら、おたよりが書きたくなる一、書きたくなる一。 そしてポストに入れたくなる一、ポストに入れたくなる一。

日、吉田工務店をかいにいったら、中年のデブのメガネをかけたブキミなおっさんがタケルの前にいたので、何をかうか見てたら、なんと吉田工務店をかったのでびっくりした。だのでかうきがしなくなったけどかった。

(埼玉県 藤原 章敬)

少 光景が目にうかぶようだわ。自分が狙ってたモノを、ちょっとブキミな人が買うのを目撃したわけだっ。そりゃ、一瞬ひるむよね、うん、ひるむわ。だけどさ、なんだかんだ悩んだものの、欲しい物はやっぱ欲しいわけで、買っちゃうのよね。このおたよりも、ドキドキしながら読んでたけど、最後の最後になって、目的を果たしてくれてるから、ホッとしたのよん。それに「だので」という接続詞が少年のビミョーな動揺する心を表わしていて、たいへんよろしい。

と、ほめておきながらも、ちっちっちっ、甘いな、青いな、若いなっていいなと思ってしまうのであった。ブキミとはいえ、吉田工務店仲間じゃあないか。びっくりしてないで、友達になっちゃえばよかったのに一。友達は多いほうがいいもんね。待ち合わせすれば2時間遅れてくるし、お金貸せばふみたおすし……。

ハムスターが友達の編集者

中パンチさーん、夏休みに アスキーでバイトさせてく ださいよー。とにかく金がないん だー。このままだと田川サンになってしまふ(ウソ)。

(千葉県 小林 崇)

些 おいおいおーい、おまえ! そりゃどういう意味だよ、えー! 確かにおいらは貧乏だ。最近は他 人のお金で生活しているし。でも さ一、この本が発売される頃に は、北海道でリゾートしてるんだも んねーだ。雑炊のことじゃないぞ。 そりゃリゾットか。まぁ、いいや。 とにかくだな一、人をみかけだけ で判断するなっちゅうことなのだ。 おいらは貧乏だ貧乏だと冗談半分 でいってりゃ一調子にのりやがっ て。え~! 夏だからって、エア コンで涼みながらハラ出してスイ 力食べたりするヒマがね一んだぞ。 夏休みナシで働いてんだからな。 このやろー、おいらの気持ちにも なってみろってんでい! くやし かったら、お金かしてくれっ!!

恥も外聞もない編集者

うの学校にはボンカレーを 温めて食べようとして、実 はフルーチェを温めていた、とて つもなくドジな先生がいます。

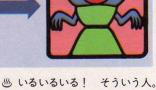
(広島県 トロピカルBOY)

 いるいるいる! そういう人。いるよー、よくいる。私の友人にも、 焼そばバゴーンのメンを煮沸して、 しょーゆかげて食ったヤツがいる ぞ。うっそ~ん。そんなヤツあ、いねーよいねー。

でもこういう友人ならいたなあ。「まいっちまったよこないだ。ウチのおふくろが体重気になるっていうんで、『角の雑貨屋でヘルスセンター買ってこい』って、ゆーわけよ。そんでさあ、雑貨屋行って、デカイ声で、ヘルスセンターくださいっ! て、言っちゃったよー。んでね、そこのオヤジがよくできたオヤジなもんだから、店の奥から常磐ハワイアンセンターの入場割引券持ってくるわけよ。びっくりコイちゃったよ……」。

そんなヤツは、いないって? でもね、ひとついえることは、 常磐ハワイアンセンターは、ヘル スセンターじゃ、ないわけよ。常 磐ハワイアンセンターは立派なり ゾート施設なんだわ。まちがわな いでちょーだいね。

あー、それから、こんなヤツも





いたいた。

「かとりせんこーの季節ねー」。 「ほぉ鹿取って先攻のときに投げ るんだ」。

まあ、世の中いろいろ、不二家 のエクレアよ。

パン屋再襲撃の編集者

月はあと 3 分の 2 も残っているのに、生活費は 1 万円をきってしまった。これで吉田工務店を購入したら、あと5000円でどうやってしのいだらいいのだろお。ボンビィ人のどうし、田川さん、いい知恵を貸してください。

心 ラメンちゃん、ラメンちゃん、 13番テーブルご指名です。あーい、 いらっしゃい♡ 私、この店のナ ンバー3、ラメンです。よろしく ねっ。ねーえー、水割り飲んでい いかしら? ちょっとお、水割り ちょーだーい。グビ、グビ。ふー、 あーおいしいっ♡ あんた何の仕 事してんのお? へえ~、青年実 業家なんだ。あたし今、お金ない んだぁ。今さぁ、5,000円しかな くて。だからパーッと使ってあと は家でクカーッと寝るだけね。だ って一、寝てれば時間は経つし、 お金はかかんないし。私、お金の ないときはず一っと寝てるわ、編 集部で。え、なんでもない、こっ ちの話よ。っもう。ところでさー、 私とひと商売しない? ん~、危 険な仕事じゃあないわっ。心配症 なんだから! でね、その仕事、 ちょっと急ぎなんだぁ。でね一、 グビッ。あ一あたしちょっと酔い がまわってきたみたい。ヘンなコ トしないでよ、っもうエッチ! ねー、おかわりしていい? いい でしょ? おかわりい(大声で)。グ ビッ、グビッ。ぷは~! でさあ、 そのおしごとなんだけど、ほんの ちょっとかみにてきと一なぶんし ょうをかいてくれればいいわけな の。え、とし? っもう~。19さ いよ。ほんとは24さいなの。ない



しょよ。グビグビグビッ。ああ、 らんらかよっぱらってきちゃった ろ~。らから~、はらくころげん こーよーしりれ、ろくしゃろはが きろこたえをかいてくれれらりー ろろ。あーもうらめぇ~。

史上最低な編集者

一。試験中にMマガが出た ので、勉強が手につかなく なってしまったではないか……。 まったく、どうしてくれるってい うんだい。(東京都 前田 孝志)

⑤ あらまー、そりゃ災難だった ね一。災難といえばこの前ビデオ で『ハリーの災難』を観たのだ。ハ リーは心臓発作で死んじゃったん だけど、自分がハリーを殺したと 勘違いしてしまった人たちによっ て、何回も埋められたり堀り起こ されたりで、ホントに災難なんだ よね。う一ん、これはお薦めだわ。 今度みんなも観てちょうだい。そ れで、え一っと、あ、そうそう勉 強が手につかなかったのね。手に つかないっていえば、私も音楽聴 いてばっかりで仕事が手につかな い。単細胞だから同時にできんし。 細胞増やしたいと思ってはいるけ れど、細胞分裂できそうにないし。 ああ困った。本気で困ったっ。う うむ、困ったところでこれにて失 礼! ああ、困ったなぁ……。

悩み多き編集者

つもーん!! ゲームの会社 がぼしゅうしている会員請 求は何件ぐらいあるんでっか。

(京都府 足利 和彦)

さっ!? ちょ、ちょっと待ってね。えっと、ゲームの会社、うん、これはわかる。ぼしゅう、これもわかる。会員請求……って何のこと? うーん、あ、わかった。会員募集で会員になった人への会費の請求書ね。ふんふん。それは何件……!? なんか変だな、ふりだしに戻ろう。だからさ、会員が請求する会社のゲームがしつもんってわけで、ちょいちょい……はい、答えは4件です。まったく、日本語は正しく使おうよ、お互いに。あー、もうこんなわけわんないおたよりって、好きだわ。

とっても金田一な編集者

僕は、ういろうときしめんが すきだギャー。

(東京都 水上 健彦)

じゃあ、名古屋に引っ越したらいかがなもんでしょ。あ一、でもまだ高校生だもんな、勝手に家出ていくわけにもいかないか。そこでMマガにいる名古屋出身の秘密情報部員から、すごいことを聞きだしてあげたから喜んでちょうだい。実は名古屋の水を冷蔵庫に入れておくとういろうになり、凍

桜玉吉の 反逆のトリロジー(2)



らせてせん切りにしてゆでると、 今度はきしめんになる。そ、そして油であげればエビフライにも! だけどボクはミソ煮込みが好きさ、 と彼は付け加えていたぞ。問題は その水なのだが……やっぱ引っ越 した方が早いわ。あー、でもホントにできるのかなー、彼はガセネ タが多いからなー、まあいいや。 ホントだったらラッキー……だね。 もとKGBの編集者

くは、MSXを友達の家に持っていく途中、落としてしまったうえにふんでしまってつぶれてしまった。買ってふた月もたっていないのに。ちなみに今修理中です。 (大阪府 井阪 圭一)

ああ、そりゃ不幸のかたまりだねー。単なるドジではすまされ

ないな。だってさ、落としたうえにふんでしまうだなんて、よっぽど急いでたのか、よけることができないほど運動神経が切れているのか……。あ、つぶれたとも書いてあるね。はたしてつぶれたMSXが元どおりになるのかなー、なんか不安だなー。もしかすると、それは奇跡に近いことかもっ。それでは、私に代わって次のおたよりが、ありがたーい言葉を与えてくれるので、よく読んでねー。

人まかせな編集者

れるだけはやったのです。 あとは神にいのるだけです。 おがみなさい、おがみなさい。

(東京都 佐野 貴幸)

些だそうです

さっきと同じ編集者

桜玉吉の 反逆のトリロジー(3)



えっとね、来月号ではこしょこしょってなことをやる予定です。へっへっへっ、おしえてあげないよーだ。なんて、実はまだ予定は未定なのだ、ううっ。今からでも間に合いますよー。あんなことやってほしいわ、それからこんなのも、というのがありましたら、どんどん聞きた

いなぁ。耳のそーじしとくから。 その他にも、ご意見なんぞをど んどん送ってくださいませ。

あて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー MSXマガジン編集部 MSX引っ越し契約社員係

バイバイ!また見てねー!





タイ焼きみたいな顔した鉄砲魚 "ガンちゃん" が、空中から飛来する虫たちを次々と打ち落としていくゲーム。一日4回食事して、それが一週間続くという気の長いストーリー。食べ過ぎに注意しながら、最後までクリアーすることができるかな?



●スーパーウォーターショットを吐き出しながら、ひとり虫たちと戦 うガンちゃん。一週間無事に過ごすことができるかな?



これからは 鉄砲魚がブームだ!

とまあ、いきなり強引なこと書いちゃったけど、一度このゲームをプレイしてもらえば、納得できるんじゃないかな。どちらかといえばマイナーな存在の鉄砲魚だけ

ど、料理の仕方によってはフライにもテンプラにもサシミにも、はたまたアンカケにも(ジュルジュル)なって、はまう……えっ、何、違うって? もとい、料理の仕方によってタイヤキみたいな顔になった鉄砲魚が、ことのほ

か愛らしく見えるのだ。

でまあ、そんな鉄砲魚が活躍するのがこのゲーム。ガンフィッシュっていう鉄砲魚の英語名からついたであろう、*ガンちゃん*という主人公の名前も愛くるしいね。水の中からウォーターショットをポンポン吐き出して、空中を飛ん

でくる虫たちを打ち落とすのを見 てると、思わず応援したくなっち ゃうよ。

それから、虫やウォーターショットで打ち落とされたその死骸、はたまた虫たちが投下していくオシッコやらフン(お食事中の方ンちゃんがビックリしたような目をして、そのまま水中に沈んでいくのがおかられたわけだから、本当ならいでもなのに、ついていちゃんのユーモラスな顔見たさに、自分から敵に当たりにいってしまう人も続出しそうだね。う~ん、クセになりそうだ!

ウォーターショットは 2段階に増強

愛すべきガンちゃんの唯一の武器は、はじめにも書いたようにウォーターショット。水中から顔だけ出して、左右斜め方向に丸い水の玉を吐き出しながら、次々と襲ってくる虫たちを打ち落としていくのだ。

で、このウォーターショット。 ゲームをはじめた時点では、小さな頼りない玉でしかないけど、ある程度敵をやっつけていくうちに、自分の顔ほどもある大きさに変化する。これは、画面下に表示されるライフの欄を見ていればわかるのだけど、敵を打ち落とすにしたがって、このライフの目盛りが増えていく。そして、はじめは赤だった目盛りが黄色に変わると、ウォーターショットがパワーアップして、スーパーウォーターショットになるわけ。

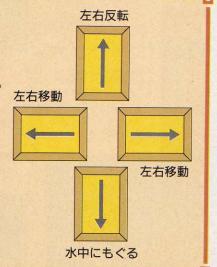
このスーパーウォーターショットは、通常のものに比べて当たり判定も大きく(つまり玉が大きくなったぶん、敵に当たりやすくなるってこと)、相手に与えるダメージも2倍になる。でも、さらにライフが増えて目盛りがいっぱいになると、ガンフィッシュが1匹増えるかわりに、ウォーターショットが通常の状態に戻ってしまうから注意してね。

使用キーは

とにかくウォーターショットを打ちまくるだけという、いだって単純なゲーム展開のガンフィッシュ。操作の方も簡単で、カーソルキーとスペースキー(ジョイスティックの場合はトリガー1)でプレイできる。図を見てもらえばわかるように、スペースキーでウォーターショット発射。カーソル左右でガンちゃんを移動させ、上向きキーで左右反転(体の向きが変わる)、下向きキーで水中にもぐる。どう、簡単でしょ?

SPACE

ウォーターショット



GUN FISHは全国のTAKERU設置店で販売中です。 詳しい入手法方は、155ページをご覧ください。

敵キャラ9種類にボスキャラが7匹

ガンフィッシュのゲーム展開は、 ブレックファースト、ランチ、サ パー、ディナーの4回の食事で一 日分。それが月曜日から一週間、 つまり7日間続くというわけ。

各ステージに登場する敵キャラ は、全部で9種類用意されていて、 当然のこのながらステージが進む につれて攻撃も激しくなってくる。 敵キャラの名称は次のとおりだ。

①BUNBUN:ハチ ②A-CHOU:チョウ

③YANMA:トンボ ④B-SPIDER:クモ

⑤JUMP-FISH: 魚 ⑥LEAF:ハッパ

⑦FLOG-BABY: オタマジャクシ

⑧FOOL-FLY:ハエ⑨MOUNT-ROCK:火山岩

これらの名前は、ゲームを最後までクリアーした時点で公開されるのだけど、今回は大サービスで載っけてしまった。でも、7匹のボスキャラの名前は教えてあげないから、自分でクリアーして確かめてみてね。

ゲームがはじまった直後は敵の 攻撃も大したことないので、体の 向きを変えたり、水中にもぐるタ イミングをはかったりと、いろい ろと実験してみよう。また、敵キ ャラクターの動きや攻撃パターン も把握しておくと、ステージクリ アーに役立つハズだ。

ゲームが進んでディナータイム までたどり着くと、いよいよボス キャラの登場。月曜日のボスキャ ラは大ナマズだ。水中にひそんで いて水をたらしながら空中へ飛び 出してくるぞ。注意してみてると、 大ナマズが飛び出してくる水面に 丸い影が移るから、うまく間合い を取って攻撃しよう。

複合攻撃ワザに 注意してね

はじめは簡単にクリアーできる ガンフィッシュだけど、週の真ん 中の木曜日にさしかかったあたり から、難易度が上がってくる。特 に注意しなくちゃいけないのが、 いくつかの種類のキャラクターが 共同で攻めてくるとき。画面の上 から落ちてきたあと、水面を跳ね て向かってくるオタマジャクシや、 水面に影が写ったと思った瞬間に 空中に飛び出す魚。そして背景に 描かれた火山から吹き出されて、 忘れたころに降ってくる火山岩な どなど。単独で登場してもイヤな 動きをするキャラクターたちが、 同時に画面に登場することがある からタチが悪い。こんなときはパ ニックに陥らないで、冷静にプレ イすることが大切。とはいっても、 イザこういった状況になると、ギ ャーギャー騒いでやられてしまう

集部からひとこと……

まずアイデアがいいですね。ありがちになりがちなシューティングゲームのスタイルを、このアイデアによって打破していると思う。敵もそれぞれ個性的で好感が持てるしね。ただ、まとまりすぎてるような気がするんですよ。言いかたを変えると、ちょっと地味かな、といったところですね。もっとスリリングな展開がほしかったです。

たとえば、もっと自然現象(雨や風など)の要素をとり入れてみるとかね。基本的にプレイヤーは左右しか動けないというところも惜しまれる。ジャンプできるようにするとか、もっと動きを持たせたほうがよかったのでは、と思うわけです。技術やグラフィックのセンスはいいので、次回からは以上の点に注意してほしい。 (ラメン)

一日中、喰ってばかりのヤツだな~

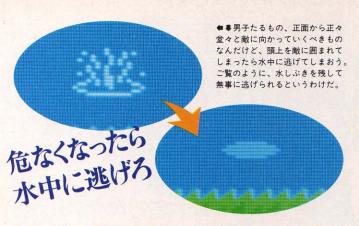
一週間ブッとおして毎日 4 食ずつ。それも最後の食事(ディナー)なんか、特大のナマズやらドジョウやらを丸ごと食べちゃうわけだから、一体ガンちゃんの胃袋はどうなってんだろ。画面には顔しか

154 SOFTWARE CONTEST

出てこないからわからないけど、 実は下半身はゾウのようだったり してね……。そんなガンちゃんの 一日の食事のようすを追ってみた。 胃薬片手に、最後まで付き合って みてね。







のがオチ。「火山岩と魚の組み合わせなんて最悪だもんな~」とはMマガのゲーマーの言葉だけど、本当にキビシイ状況が展開するから 覚悟しておいてね。

そうそう、ガンちゃんの武器はウォーターショットだけで心細いんだけど、敵からの攻撃を逃れるための手段も用意されているから、安心してね。前にもちょっと書いたけど、水中にもぐるというのがそれだ。ただ、もぐっている時間はあらかじめ決まっていて、一定時間が経過すると、たとえ頭上に敵が残っていても強制的に浮上さ

せられる。タイミングをはずすと 悲惨なことになっちゃうからね。 それから、水中にもぐるごとにラ イフを2目盛りずつ消費するよ。

最後に、各面(曜日)のボスキャラを簡単に紹介しておくね。月曜日は前にも書いたけど、大ナマズ。火曜日が雪を降らせる雲で、水曜日が2匹のミノムシ。木曜日には羽で攻撃してくるコンドルが登場して、金曜日はタツマキを吹き荒らす台風。土曜日はカマキリで、最後の日曜日はドジョウの親玉みたいのが、画面せましと飛び跳ねるという具合。頑張ってね。

TAKERUで好評発売中

このページで紹介した『GUN FISH―ガンちゃんの一週間』は、ブラザーのソフトウエア自販機タケルで販売しています。記事を読んで「うわー、オモシロそ~!」なんて思った人は、124ページ掲載のタケル設置店リストを参考に、家の近くのパソコンショップに買いにいってね。価格は2,000円だよ。

ゲームの難易度はそんなに高くないので、シューティングはちょっと苦手なんて人でも、十分に楽しめるハズ。コンティニュー機能も付いているので、地道にプレイしていけば、最後のボスキャラのドジョウもクリアーできるかもしれないよ。もち

ろん反射神経に自信があるキミなら、ノーミスでクリアーを目指してみよう。

そうそう、このゲームのメディアは3.5インチの2DDディスク。 RAM32K以上の、MSX1で動作する(もちろんMSX2でも動くよ)。 特集の通信プログラムともども、 よろしくね!



GUN FISH -ガンちゃんの一週間

(MSX·RAM32K以上)…2,000円

みんな応募してね

*MSXマガジン・ソフトウエア・コンテスト*では、毎月読者の皆さんからのオリジナル・プログラムを募集します。寄せられた作品の中で、優秀なものにはグランプリ30万円。そして第2席、第3席に入賞した作品には、それぞれ20万円と10万円が贈られます。

また、これらの入賞した作品を集めて、それぞれ上半期、下半期ごとに選考委員会を開き、その内容を再度審査します。そして特に優秀であると認められたものに対して、栄誉ある堀井賞、木屋賞(各10万円)を贈り、表彰いたします(該当作なしの場合もあります)。また堀井賞、木屋賞を受賞したプログラムと、佳作を受賞したプログラムの一部は、TAKERUまたはパッケージソフトとして販売されます。なお、現在募集分の結果発表は、'89年の1月号誌上で行なう予定です。

グランプリ 賞金30万円

●募集部門……①ゲームシナリオ部門 ②ゲームプログラム部門

●応募条件・・・・・雑誌などに未発表のオリジナル作品で、㈱アスキーの要請により、MSXマガジン誌上で掲載および、TAKERUまたはパッケージ販売できるものに限ります。また入選者の方は、㈱アスキーと独占的使用許諾契約を締結させていただきます。他人のプログラムの全部または一部をコピーしたもの、二重投稿などはお断りします。

●応募方法……応募作品には、以下の書類を

必ず同封してください。

①プログラムを記録したメディア (フロッピーディスク、カセットテープなど)

②MSX、MSX2の別。必要RAM、VRAM表示。 ロード方法、実行方法、遊び方の記載。

③あなたの住所、氏名、年齢、電話番号(連絡 先)、賞金の振り込み口座(銀行名、支店名、口 座番号、名義人の住所、氏名)を明記したもの (住所、氏名には必ずフリガナをつけてください)。なお20歳未満の方は、保護者の方の承 諸を受け、保護者の方の住所、氏名、電話番 号も明記してください。また応募作品をTAKERU もしくはパッケージで販売するときは、当社 規定の印税が支払われます。

あて

あて先はこちら

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株アスキー MSXマガジン編集部 ソフトウエア・コンテスト係

ショート・プログラム・アイランド

★読者投稿が絶好調。なんと5本のオモシロゲームが揃ったぞ!



夏真つ盛りの今日この頃。みんな海 に行ったかな?「まだ行ってないよ ♪ ~ん」なんて、Mマガの編集スタッ フみたいにかわいそうなこといって るキミは、せめて気分だけでもマリ ンスポーツしちゃおう。今回のショ ート・プログラムのテーマは、海だ!

この連載も、回を追うごとに読 者からの投稿が増えてきて、つい に今月は5本のプログラムすべて が投稿作品! どれも簡潔にまと まっていて、内容も充実したゲー ムばかりだ。おかげで、Mマガ専 属プログラマーのRyuなどは、仕 事が減ったと触れ回り(自分でプ

ログラム作んなくってすむからね)、 反感を買った編集者から、次々と 他の仕事を押しつけられる始末。 この調子で投稿が増えたら、彼は どうなってしまうんでしょう。だ からみんな、どんどんプログラム を投稿してね(!?)と、さりげなく 宣伝してしまったりして……。



宝は欲しいがジョーズは怖い



●不気味に泳ぎまわる5 匹のジョーズ。キミは無 事に宝箱を持って、船に 戻ることができるかな?

MSX·RAM16K以上 by MASA

こうして游んでね

季節は夏。夏といえば海。海と いえばダイビング。海といえばジ ョーズ。そして海といえば幽霊船 と宝の箱。亡霊となった海賊たち

が、闇と霧にまぎれて海上を移動 し、次々と豪華客船を襲っていく なんて話、よくあるよね。昼間は 海底にひっそりと沈んでいるけど、 夜になるとズズズズズとうごめき 出す……なんて話。

10 DEFINT A-Z:SCREEN 1,2:WIDTH 32

20 GOSUB 510:COLOR 15,5:CLS:KEY OFF

30 VPOKE &H2016, &H84: VPOKE &H2017, &H41

40 VPOKE &H2018,&HA4 50 B\$=CHR\$(31)+CHR\$(29)+CHR\$(29) 60 REM ** STAGE 70 LOCATE 0,3:PRINT STRING#(31,"^") 80 FOR I=0 TO 18:PRINT STRING\$(31,"7"):NEXT 90 LOCATE 20,0:PRINT " 100 LOCATE 20,1:PRINT " 00+1 "
110 LOCATE 20,2:PRINT "++++++" 120 FOR I=0 TO 28 STEP 2 130 LOCATE I,22:PRINT "74":NEXT 140 LOCATE 0,23:PRINT STRING\$(30,"")") : 150 LOCATE 4,20:PRINT "9+"+B\$+""F" 160 REM COCCCC SETTING 170 FOR I=0 TO 4:V(I)=1:XX(I)=INT(RND(1)*15+ 5) *6 180 PUT SPRITE I+1,(XX(I),I*25+50),15,1 190 PUT SPRITE I+6,(XX(I)+16,I*25+50),15,2 200 NEXT:X=200:Y=16:GF=0

220 K=STICK(0):X=X+(K=3)*(X<220)*4-(K=7)*(X> (1) *4 230 Y=Y-(K=1)*(Y>12)*6+(K=5)*(Y<166)*3-3*(Y<

166) -GF* (X<166)

240 PUT SPRITE 0, (X,Y),15,0

250 IF X=32 AND Y>163 AND GF=0 THEN GF=1:LOC ATE 4.20:PRINT "77"+B\$+"77"

260 IF X>159 AND X<201 AND Y<15 THEN410

270 FOR I=0 TO 4

210 REM COCCO MAIN

280 XX(I)=XX(I)+V(I)*(10-I*2):C=XX(I)

290 IF C<0 THEN C=0:XX(I)=0:V(I)=1:VPOKE &H1 BØ6+I*4,4:VPOKE &H1B1A+I*4.8

300 IF C>200 THEN C=200:XX(I)=200:V(I)=-1:VP OKE&H1B06+I*4,12:VPOKE&H1B1A+I*4,16

310 VPOKE &H1B05+I*4,C:VPOKE &H1B19+I*4,C+16 320 IF X>C-15 AND X<C+30 AND ABS(Y-I*25-50)< 15 THEN 340

330 NEXT:GOTO 210



所は遊泳禁止区域でも特に危険 なジョーズエリア。海中には恐ろ しいジョーズがエサの来るのを待 っている。怖いですね~。しかし 海底にはなんと、金銀財宝がドッ サリ詰まった宝の箱が沈んでいる。 これを見過ごしてはダイバーの名 に恥じるというもの。キミは勇猛 果敢な謎のダイバーXとなり、ひ とりジョーズが待つ海へと潜って いくのだ!

ダイバーXの移動は、カーソルキ 一の上下左右。2つ以上のキーは 同時にきかないから、斜め方向に 移動するにはタテ、ヨコ、タテ、 ヨコと、交互にキーを押すことで 操作しよう。また、宝箱を手に入 れると体が重くなって、思うよう に浮上することができないから要 注意。一度に上がろうとしないで、 ジョーズをかわしながら、浮かん だり潜ったりを繰り返そう。そう

して、無事に船まで帰 りつくと、船が陸地へ と移動して "コングラ ッチュレーションズ″ となる。

また、ダイバーXの邪 魔をするジョーズは全 部で5匹。それぞれ泳 ぐスピードが違うから、 うまくタイミングをと って通過してね。

改造するなら

斜め方向に移動できないのはツ ライ、なんてキミのために。カー ソル上キーのかわりに、スペース キーで浮上するように改造してみ よう。プログラムリストに、

225 S=STRIG(0)

を加え、230行の(K=5)という部 分をSにかえればOKだ。

また、ジョーズの表示はスプラ イトだけど、移動にはビデオRAM 上のスプライト属性テーブルを直 接書き換えることで行なっている。 この部分には1枚のスプライトに ついて、Y座標、X座標、色、パタ ーン番号の順にデータが入ってい て、この場合ジョーズは横方向に しか移動しないから、X座標だけを 書き換えればいいわけだ。この処 理は310行のVPOKEでやっている から、チェックしてね。



★とりあえず海底までは到着。横にズズッと移動す れば宝箱は手に入るぞ。でも、その後が問題だな~。

おまけのCHIKA CHIKAプログラム

1 KEYOFF: COLOR, RND(1)*14+1: IFSTRIG(0) THENCLS :COLOR15,4,4:LOCATE10,10:PRINT"SCORE":SCELSE SC=SC+1:LOCATERND(1)*30,RND(1)*23:PRINT"CHIK ACHTKA" : GOTO1

これは、160ページに『エビ ルスピリット』が掲載された、 *きぃぃす"くんの1行プログ ラム。リストを打ち込んだら SCREEN 0: WIDTH 40 2, 横40文字モードに設定してか ら実行しよう。

このプログラムの正しい使

用法は、正面からディスプレ イを見据えて、決して目を離 さないこと。「もう、目が、限 界だ~!」となったら、涙を飲 んでスペースキーを押そう。 画面表示が正常に戻って、キ ミのスコアーが表示されるぞ。 MSX1でも動作するよ。

```
340 REM ... GYAAA!
350 FOR I=Y TO 200 STEP 5
360 PUT SPRITE 0,(X,I),15,0
370 FOR J=0 TO 99:NEXT J.I
380 LOCATE 1,1:PRINT "YOU ARE KILLED BY THE
SHARK!
390 IF STRIG(0)=0 THEN 390
400 LOCATE 1,1:PRINT SPC(28):GOTO 60
410 REM **** WIN!
420 PUT SPRITE 0, (0,192),0,0
430 FOR I=20 TO 0 STEP -1
440 LOCATE I,0:PRINT "
450 LOCATE
           I,1:PRINT " OO-
460 LOCATE I,2:PRINT "THITTE"
470 FOR J=0 TO 199:NEXT J.I
480 LOCATE 0,0:PRINT SPC(30)
490 LOCATE 0,1:PRINT "
                          YOU GOT A LOT OF G
OL D'
500 LOCATE 0,2:PRINT SPC(30):END
510 REM ***** CHARACTER
520 READ C$,D$:IF C$="END" THEN 560
530 FOR I=0 TO 7:A=ASC(C$)*8+I
540 VPOKE A, VAL ("&H"+MID$(D$, I*2+1,2))
550 NEXT:GOTO 520
560 READ C: IF C=5963 THEN RETURN
570 SP$="":FOR J=0 TO 1:READ D$:FOR I=0 TO 1
580 SP$=SP$+CHR$(VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2)))
590 NEXTI,J:SPRITE#(C)=SP#:GOTO 560
600 DATA 7,000000001C3FFFFF,1,0000000C1E5FFF
FF
FF
620 DATA 7,00003F6A55AA8080,",FF80F0F0FFFFF
FF
630 DATA +,0000FEA959B11315,7,FB15FBF5FAF4F8
FØ.END.
640 DATA 0,373738303F1F06FF7F0F0F0E010F0E3E
           EØF81CØC1C78EØFFFEFØFØ7Ø8ØFØ7Ø7C
650 DATA
660 DATA 1,00000000000783E0F0F0F1E1C30000000
           00000000030F7FFFFFFF7F0700000000
670 DATA
680 DATA 2,0C1C3C7CFFD5D5D5FAFFE0DFDF1E1C18
690 DATA
           00000000F0FC9ECFFF8C27E70000000
700 DATA 3,0000000000F3F79F5FF1F437E0E000000
710 DATA
           30383C3EFFABABAB5FFF07FBFB783818
          ,00000000C0F0FEFFFFFEE000000000
720 DATA
           00000000001E7CF0F0F078380C000000,
730 DATA
5963
```



カニがジャマする海中レースイカの速泳ぎ大会



●プレイヤー1が上のイカ。キレイなフォームで画面を泳ぎきり、見事に勝利をおさめた瞬間だ。

MSX·RAM16K以上 by MASA

こうして遊んでね

今月2本目の海中ゲーム。しか も、2プレイヤー用のソフトだぞ。 あのクニャクニャして、何を考 えてるのかまったくわからないイ カが、2匹で競争(競泳?)を始め た! 画面左で上下に並んでるイ カの、上がプレイヤー1、下がプ レイヤー2。前者がスペースキー、 後者がカーソルキーで操作できる よ。それぞれキーを押していると、 イカは水を吸って力をためる。あ る程度まで力がたまったら(この 頃合が難しいんだよね) キーを放 そう。イカの足が伸びて、スイー っと進んでいくぞ。早く画面の右 ハジにたどり着いた方が勝ちって わけだ。

でも、こんなイカのレースを邪 魔する奴がいる。それが上から降 ってくるカニで、こいつに触れる としばらく動けなくなる上に、せ っかくためた力も抜かれてしまう。 イカの足には当たり判定がないか ら、上手にかわしてね。

改造するならココ

キーを押してもなかなか力がた まらないじゃないか~! という 人は、240行、250行の

P1=P1-1* ······

P2=P2-1* ·····

の"1 *"という部分を"2 *"くらいに変えてみよう。また、減速の比率が大きいというなら、同じ行のP1=P1 ¥2+.5

P2=P2 ¥ 2+.5

の"¥ 2"を"¥1.5"に変えてみるといい。でも、イカがあまり速く移動すると、それだけ早くゲームが終わっちゃうからね。

670 DATA

5963

一分の速泳ぎ大会リスト

```
100 DEFINT A-0:SCREEN 1,2:WIDTH 32
110 KEY OFF: GOSUB 460: COLOR 1,7
120 VPOKE &H2016,&H84:VPOKE &H2018,&H47
130 GOTO 420
160 FOR I=0 TO 18:PRINT STRING $ (31,"+")
170 NEXT:FOR I=0 TO 29 STEP 2:LOCATE I,22:PR
INT
   "74" : NEXT
180 PRINT STRING $ (31, """);
190 REM ** SETTING
200 FOR I=0 TO 2:X(I)=RND(1)*180+50:Y(I)=0:N
210 X1=0:V1=0:P1=0:X2=0:V2=0:P2=0
220 REM *** RACE!
230 K1=STRIG(0):K2=STICK(0)
240 IF K1 THEN V1=0:P1=P1-1*(P1<30) ELSE V1:
P1:P1=P1¥2+.5
250 IF K2 THEN V2=0:P2=P2-1*(P2<30) ELSE V2=
P2:P2=P2¥2+.5
260 IF S1 THEN S1=S1-1:V1=0:P1=0
270 IF S2 THEN S2=S2-1:V2=0:P2=0
280 X1=X1+V1:IF X1>224 THEN WI$="1":GOTO 400
   X2=X2+V2:IF X2>224 THEN WI$="2":GOTO 400
290
300 PUT SPRITE 0, (X1
                      ,100),10,SGN(V1)*2
310 PUT SPRITE 1, (X1+16,100), 10, SGN(V1) *2+1
320 FUT SPRITE 2,(X2
                     ,140),10,5GN(V2)*2
              3, (X2+16,140),10,SGN(V2)*2+1
330 PUT SPRITE
340 FOR I=0 TO 2:Y(I)=Y(I)+I*2+2
350 IF Y(I)>180 THEN Y(I)=0:X(I)=RND(1)*150+
50
360 PUT SPRITE 4+1, (X(I), Y(I)),8,4
370 IF X1+32>X(I) AND X1+16<X(I) AND Y(I)<10
@ AND Y(I)>84 THEN S1=15
380 IF X2+32>X(I) AND X2+16<X(I) AND Y(I)<14
Ø AND Y(I)>124 THEN S2=15
390 NEXT:GOTO 220
400 REM *** WIN!
410 LOCATE 10,10:PRINT "PLAYER ";WI*;" WIN!!
420 FLAY "V15T20004L8GAGAEG05C", "V13T20003L8
FEFEFDC"
430 LOCATE 12,13:PRINT "PUSH SPC!"
440 IF STRIG(0) THEN 440
450 IF STRIG(0)=0 THEN 450 ELSE 140
460 REM **COCCO CHARACTER
470 READ C$,D$:IF C$="END" THEN 510
480 FOR I=0 TO 7:A=ASC(C$)*8+I
490 VPOKE A, VAL ("&H"+MID$(D$, I*2+1,2))
500 NEXT:GOTO 470
510 READ C: IF C=5963 THEN RETURN
520 SP$="":FOR J=0 TO 1:READ D$:FOR I=0 TO 1
530 SP$=SP$+CHR$(VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2)))
540 NEXT I,J:SPRITE#(C)=SP#:GOTO 510
550 DATA 7,0000000001C3FFFFF,4,0000000C1E5FFF
FF
560 DATA 9,FFFFFFFFFFFFFFF,7,810081C3FFFFFF
FF
570 DATA ≠, FFFFFFFFFFFFFFF, END,
590 DATA

600 DATA 1,3840433F133E0A1F1F0A3E133F434038
610 DATA
          00000098D85C7EFFFF7E5CD898000000
620 DATA 2,000000007030000000000000003070000000
630 DATA
          00000000FF227F08227F08FF000000000
640 DATA 3,00002038FC27E7BF3FE727FC38200000
650 DATA
          00000000101CDEFFFFDE1C10000000000
660 DATA
          6225A5E232ØFDD3D1C7D9B3F4F4Ø2ØØØ
```

40A7A4454FF0B9BE38BED9FCF2020400,



究極のタイピスト養成ソフト

アルファベットペンペ

こうして遊んでね

7月号掲載の『スーパーペンペの大冒険』第2弾。今回はキーボードの練習をしながら迷路をクリアーするという、実用性バッチリのタイピスト養成ソフトだ。

プログラムを実行すると、しば らくして迷路が表示される。左上 の青いキャラがペンペで、右下の 家がゴールだ。ペンペの移動は、 上下左右に表示されるアルファベ ットを、キーボードから入力する ことで(大文字じゃないとダメだ よ)可能となる。でもこれは、ペン ペが一歩動くごとに変わってしま うから、キーに慣れるまでは、思 うように操作できないぞ。

もたもたしてるとタイムが0になってゲームオーバー。それに迷路の中には恐ろしい*食人樹*が徘徊してるから気をつけよう。姿形はまわりの木と同じだけど、こいつに捕まると負けだよ。



●いかに速く正確にキーボードを叩けるかがクリアーのカギ。なかなかハードなゲームだぞ!

MSX·RAM16K以上 by 瀬頭信幸

改造するならココ

英文キーボードに慣れてなくて、 どうしても1面がクリアーできないなんて人は、まずはタイム設定を長くしてみよう。それには70行のT=1800の値を変えればいい。これを大きくすれば、それだけ時

390 000000000 //ロックリ 000000000

間も長くなるからね。

それから、迷路をウロツク食人 樹の動きを遅くするには、260行 のA=RND(1)*30の30を大きく してみよう。逆にこの値を小さく すると、食人樹の動きがどんどん 速くなるぞ。キーボードに慣れて る人なら挑戦してみよう。

10 / •••••••• Daity77 ••••••• 20 SCREEN 1,0,0:KEYOFF:WIDTH32:COLOR 15,7:CL S:DEFINT A-Z:R=0 30 DIM M(17,12),S1\$(23),MS\$(27):SOUND 6,3 40 SOUND 7,0:GOSUB 540 50 FOR I=0 TO 17:FOR J=0 TO 12:M(I,J)=0:NEXT 60 GOSUB 400 70 R=R+1:T=1800:T=T-R*100:LOCATE 9,22:PRINT" ROUND TIME 80 LOCATE 14,22:PRINTR:LOCATE 21,22:PRINTT:T I=10:X=2:Y=1:KE=0 90 KY=RND(1)*6:X2=RND(1)*29+2:Y2=RND(1)*19+1 100 '******** MAIN ******* 110 S\$=INKEY\$:X1=(S1\$(3+KY*4)=S\$)-(S1\$(1+KY* $4) = S \pm 1$ 120 Y1=(S1*(0+KY*4)=S*)-(S1*(2+KY*4)=S*)130 A=(VPEEK(&H1800+X+X1+(Y+Y1)*32)<>184):X1 =-X1*A:Y1=-Y1*A 140 IF X1<>0 OR Y1<>0 THEN KY=RND(1)*6 150 X=X+X1:Y=Y+Y1 160 PUTSPRITEØ, (X*8, Y*8-1), 4,0 170 PUTSPRITE1, (X*8, (Y-1)*8-1), 15, KY*4+1 180 PUTSPRITE2,((X+1)*8,Y*8-1),15,KY*4+2 190 PUTSPRITE3, (X*8, (Y+1)*8-1), 15, KY*4+3 200 PUTSPRITE4, ((X-1)*8, Y*8-1), 15, KY*4+4 210 T=T-1:LOCATE 21,22:PRINTT 220 IF ((X=X2ANDY=Y2)ORT=0)=-1 THEN 290 230 IF X=30 AND Y=19 THEN 350 240 MI=MI+1:IFMI=28THENMI=1 250 PLAYMS\$(MI) 260 A=RND(1)*30:X2=X2+SGN(X2-X)*(A<R):Y2=Y2+ SGN(Y2-Y)*(A<R)270 PUTSPRITE5,(X2*8,Y2*8-1),1,25 280 GOTO 110

290 ' ***** GAME OVER ******

350 'COCCO CONGRATILATION COCCO

320 PLAY"T18005L8EDCDEDCDL4CR64ER64C"

330 IF INKEY\$=" " THENR=0:T=2000:GOTO 50

310 FOR I=0 TO 99:NEXT:LOCATE 11,10:PRINT" G

370 LOCATE 8,10:PRINT" CONGRATULATION ";:FOR

300 IF PLAY(0)=-1 THEN 300

360 IF PLAY(0)=-1 THEN 360

AME OVER ":

340 GOTO 330

380 GOTO 50

I=0 TO 999:NEXT

```
400 FOR I=1 TO 31:FOR J=0 TO 20:LOCATE I,J:P
RINT"7":NEXTJ,I
410 C=RND(-TIME):A=8:B=6:FOR I=0 TO 16:M(I,0
)=1
420 M(I,11)=1:NEXT:FOR I=0 TO 11:M(0,I)=1:M(
16.I)=1:NEXT
430 FOR H=2 TO 150:LOCATE A*2,B*2-1:PRINT"9"
440 C=3:E=RND(1)*4
450 U=(E=3)-(E=1):V=(E=0)-(E=2):M(A,B)=1
460 IF M(A+U,B+V)=0 THEN 490
470 E=(E+1)MOD4:C=C-1:IF C>0 THEN 450
480 A=RND(1)*15+1:B=RND(1)*10+1:IF M(A,B) TH
EN 440 ELSE 480
490 FOR I=1 TO 2:LOCATE A*2+U*I, B*2+V*I-1:PR
INT"7" :: NEXT
500 A=A+U:B=B+V:NEXT
510 LOCATE 30,19:PRINT";
520 RETURN
540 FOR I=0 TO 7:READA$: VPOKE &H5C0+I, VAL("&
H"+A$) :NEXT
550 FOR I=0 TO 7:READA$: VPOKE &H600+I, VAL("&
H"+A$) :NEXT
560 FOR I=0 TO 7:READA$:VPOKE &H640+I,VAL("&
H"+A$) :NEXT
570 FOR I=384 TO 727:A=VPEEK(I):VPOKE I,ADRA
/2:NEXT
580 VPOKE %H2017,&H12:VPOKE %H2018,%HA2:VPOK
E &H2019,&HF2
590 SPRITE$(0)="F<~EEEE~"
600 FOR I=0 TO 23:S1$(I)=CHR$(65+I):NEXT
610 FOR I=1 TO 24:A$="":FOR J=0 TO 7:A$=A$+C
HR$(VPEEK(&H200+I*8+J)):NEXT:SPRITE$(I)=A$:N
620 A$="":FOR I=0 TO 7:READ B$:A$=A$+CHR$(VA
L("&H"+B$)):NEXT:SPRITE$(25)=A$
630 FOR I=1 TO 25:READ A$:MS$(I)=A$:NEXT:RET
URN
640 ' 000000000 DATA 000000000
650 DATA3C,42,85,88,95,7E,18,3C,22,50,05,A0,
09,80,24,89
660 DATASC, 7E, FF, 00, 7E, 4E, 4E, 7E, 3C, 42, 85, 8B,
95,7E,18,3C
670 DATAT115S1M200004L16CD,E8R64,C,D,E8R64,E
E,E,EE,ED,C
680 DATACD, CSR64, CD, ESR64, C, D, ESR64, E, EE, E, E
D,C.C,F4
```

英文字探して魔物を退治する



♠ Aが右の方に出てきた けど、この位置からだと 取れそうもないな。うっ ん、困った困った

MSX·RAM16K以上 by きぃぃす

こうして遊んでね

縦スクロールの魔物退治ゲーム の登場だ。キミはダブルスライム (ツノが2本あるからダブルなの) となって、世界を滅ぼそうとする 魔物を倒すのだ。

操作はいたって単純。カーソル キーでダブルスライムを左右に動 かしながら、魔物が吐くアルファ ベットをよけるだけ。そして、魔 物の体に次々と表示される6文字 のアルファベット(実は、これが魔 物の名前なのだ) と同じ文字を順 番に取っていけば、一面クリアー だ。魔物は目玉をギョロギョロさ せながら消滅するぞ。また4~5 面まで進むと*(イガイガ)が出現 するから気をつけよう。こいつに 触るとゲームオーバーだ。

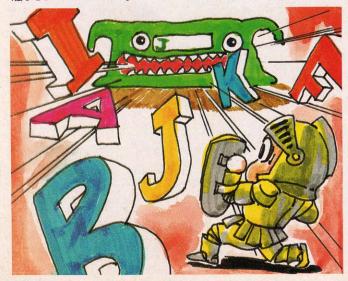
改造するならコニ

このプログラムでは、590行か らのDATA文で各面の設定をして いる。1行につき1面で、タイム、 文字数、名前(6文字分)、終了の順 番でデータが並んでいる。最後の 値を254にするとゲーム終了だ。

それでは、魔物の名前をカタカ ナに変えてみよう。まず、

150·····RC=RND(1) * BO+65 の65を177に。そして

160 IF RC>90..... の90を221に変えてみる。また590 行からの面データの部分の、文字 数を44にするとカタカナだけ、そ れ以上にすると*が出現する。魔 物の名前の設定は、名前のデータ を177~221の好きな値に書き換え ればOKだ。



10 ' **** EVIL SPIRIT **********

20 SCREEN1,0:COLOR15,1,1:DEFINTA-Z

30 KEYOFF: WIDTH16: VPOKE8204.193

40 VPOKE8205,193:VPOKE8206,161

50 FORV=0T087:READA: VPOKE824+V, VAL("&H"+A:)

:NEXTV:PLAY"V15T255L1602"

60 FORS=0TO7:READB#:S#=S#+CHR#(VAL("&H"+B#))

:NEXT:SPRITE # (0) = S #: X = 15: Y = 20

70 READTI: IFTI=900THEN380

80 LOCATE, 2: PRINT"hllmmmlmllmmmlmi"

90 LOCATE,3:PRINT"j 999999999999 k" 100 LOCATE,4:PRINT" 99999999999

110 LOCATE,5:PRINT" nggggggggggggg"

120 FORI=0T0500:NEXT:VPOKE6252,112:PLAY"02C" :FORI=0T0500:NEXT:VPOKE6259,113:PLAY"C":READ

130 READC:IFC=2550RC=254THEN280

140 LOCATE5+M,4:PRINTCHR*(C)

150 RX=RND(1)*14+1:RC=RND(1)*BO+65

160 IFRC>90THENLOCATERND(1)*10+1,13:PRINTSTR

ING#(RND(1)*5,42):RC=RC-5:PLAY"04E"

170 LOCATE, 6:PRINT" | ";SPC(14);" |-"

180 LOCATERX, 6: PRINTCHR # (RC)

190 LOCATE4,0:PRINT"TIME";TI 200 LOCATE,6:PRINTCHR\$(27)+"L"

210 S=STICK(0):X=X+(S=7ANDX>9)-(S=3ANDX<22):

VP=VPEEK (6144+X+Y*32)

220 PUTSPRITED, (X*8,Y*8),5

230 IFTI <= OTHENPLAY "O3EGFED4": GOTO260

240 IFVP<>32THEN250ELSETI=TI-1:GOT0150

250 IFVP=CTHENM=M+1:PLAY"08CEG":VPOKE(6144+X

+Y*32) "32:GOTO13@ELSEPLAY"02EFGDC4"

260 LOCATE2,11:PRINT" GAME OVER "

270 IFSTRIG(0) THENRUNELSE270

280 FORD=0T03

290 VPOKE898,255: VPOKE899,255: VPOKE900,243: V

POKE901,243:VPOKE906,207:VPOKE907,207:VPOKE9 08,255:VPOKE909,255

300 PLAY"02C":FORI=0T0300:NEXTI

310 VPOKE898,207:VPOKE899,207:VPOKE900,255:V POKE901,255:VPOKE906,255:VPOKE907,255:VPOKE9

Ø8,243:VPOKE9Ø9,243

320 PLAY"E32":FORI=0T0300:NEXTI,D

330 FORK=2T05:FORI=0T016

340 LOCATEI,K:PRINT" "

350 NEXTI, K:PLAY"07GFEAD07G4"

360 IFC=254THEN430

370 FORI=0T01000:NEXT:M=0:GOT070

380 LOCATE, 2: PRINT" mmlllmmllmlmmm "

390 LOCATE, 3:PRINT"ngggggggggggggggg"

400 LOCATE,4:PRINT"nggggggggggggggg

410 LOCATE,5:PRINT"ngggggggggggggggg

420 VPOKE8204,129:VPOKE8205,129:GOT0120

430 FORI=0T01000:NEXT:CLS:PLAY"07CFEDG"

440 LOCATE, 10: PRINT"CONGRATULATIONS!"

450 PUTSPRITEO, (RND(1)*248, RND(1)*184), RND(1) *15

460 GOTO450

470 DATA FF,BF,EF,DF,FF,FF,FB,FF

480 DATA 38,7C,FF,DF,ED,FF,F3,E1

490 DATA 10,3E,F7,BF,FF,FB,CF,87

500 DATA E0,E0,B0,F8,E8,F0,00,00

510 DATA 07,07,0F,1D,17,07,00,00

520 DATA 00,38,FD,BF,DF,FB,FF,FF 530 DATA 00,42,E7,FF,FB,FF,EF,FF

540 DATA 00,01,07,1F,3D,EF,FF,73

550 DATA 00,80,E0,F8,EC,BF,FB,CE 560 DATA

3C,7E,CF,CF,FF,FF,7E,3C

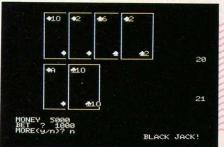
570 DATA 3C,7E,FF,FF,F3,F3,7E,3C 580 DATA 00,24,24,7E,FF,FF,7E,00 590 DATA 800,25,74,65,74,65,82,65,255

600 DATA 700,25,71,69,71,69,82,79,255 610 DATA 600,25,84,85,75,73,82,85,255

620 DATA 600,27,77,85,84,84,83,85,255 630 DATA 900,30,68,79,78,71,65,76,254

SHORT PROGRAM ISLAND

ブラックジャック



●やった一、ブラッタジャックだ! 賭け金の 2 倍がディーラーから支払われるぞ。ラッキー。

MSX·RAMI6K以上 by MASA

こうして遊んでね

これはいわずと知れたブラックジャック。ディーラー(カードを配る人)のかわいいお姉ちゃん相手に、鼻の下のばしたスケベそうなおじさんが、カジノでパンツ一枚になるまで巻き上げられる、あのブラックジャックです。

で、まあ、結構有名なゲームな んで、みんなルール知ってるかと 思うけど、一応おさらいの意味で 説明しとくね。一言でいうなら、 「4枚までのカードの合計を、限り なく21に近づけるゲーム」ってこ とになるかな。細かくいえば、A(エ ース)は 1または11にカウントで きて、10、J、O、Kは10と数えられ る。そしてディーラーとの勝負で、 21に近い方が勝ちというわけだ。 また、カードの合計が21ピッタリ になったらブラックジャックとい い、賭け金(あっ、みんなはお金を賭 けたりしちゃダメだよ)が2倍に なって戻ってくるという仕組み。

もちろん合計が21を超えたら、相 手がどんなに低い点でも(例えば 合計が5とか6とかね)キミの負け になるよ。

改造するならココ

このゲームは、所持金(点)が0になるとゲームオーバーだけど、自分が勝ってる分には終わりがない。そこで、ある点数を超えたらメッセージを出して、キミの大勝利となるように改造してみよう。参考とするのは590行。これはゲームオーバーの処理だけど、この行を書き換えたものを595行として新たに付け加えればOKだ。

まずGD <=0をGD>=50000のようにする。この50000というのが、キミの大勝利となる基準値だ。そしてその他のコマンドは590行と同じで、最後の "GAME OVER"というメッセージを "あんたはエライ!" のように変更すればいい。これでゲームにメリハリがついて、より一層盛り上がるよ。

ショート・プログラム投稿募集のお知らせ

Mマガでは、ショート・プログラムを常時募集しています。ゲームができたら、ディスクやテープにプログラムをセーブして、編集部宛に送ってください。あなたの住所、氏名、年齢、電話番号もお忘れなく。採用された方には、当社規定の原稿料をお支払いいたし

Mマガでは、ショート・プログ: ます。なお、他人のプログラムを ムを常時募集しています。ゲー コピーしたものや、他の雑誌との ができたら、ディスクやテープ: 二重投稿はお断わりいたします。

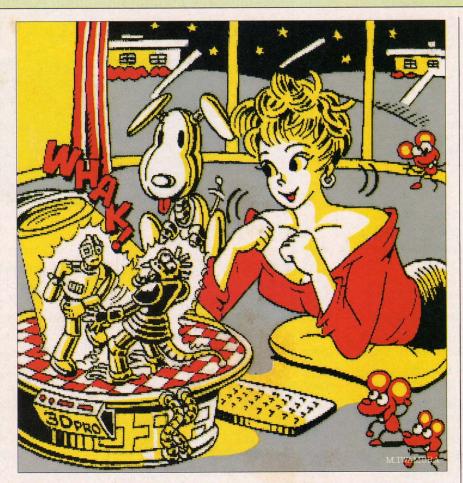
> ■107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー MSXマガジン編集部

> > ショート・プログラム係

- TOUDS TOUD OF THE TOUR OF TH

100 DEFINT A-Z:SCREEN 0:KEY OFF:WIDTH 40:COL OR 15,1:CLEAR 1000 110 DÍM C\$(51),C(51):A=RND(-TIME) 120 FOR I=0 TO 51:READ C\$(I),C(I):NEXT 130 B = CHR = (31) + STRING = (7, CHR = (29)) 140 G\$=" | ":H\$="| |"+B\$ 150 I\$="|XXXXX|"+B\$:J\$=" -160 CD\$=G\$+B\$+H\$+H\$+H\$+H\$+H\$+H\$+H\$+J\$ 170 CN\$=G\$+B\$+I\$+I\$+I\$+I\$+I\$+I\$+I\$+I\$+ 180 GD=5000 190 REM *** CARD SHUFFLE 200 FOR I=0 TO 99:A=RND(1)*52:B=RND(1)*52 210 SWAP C\$(A),C\$(B):SWAP C(A),C(B):NEXT 220 FOR I=0 TO 7:D\$(I)=C\$(I):D(I)=C(I) 230 NEXT:FOR I=0 TO 44 240 C\$(I)=C\$(I+1):C(I)=C(I+1) 250 NEXT:FOR I=0 TO 7 260 C\$(44+I)=D\$(I):C(44+I)=D(I):NEXT 270 CO=CO+1:IF CO=6 THEN CO=0:GOTO 190 280 REM DODGGGG BLACK JACK 290 CLS:MT=C(0):PT=C(1):CT=1 300 LOCATE 5,0:PRINT CN# 310 X=5:Y=9:C=1:GOSUB 610 320 LOCATE 0,19:PRINT "MONEY ":GD 330 LOCATE 0,20:INPUT "BET ":MM 340 MM= (MM¥100) *100 350 IF MM<100 OR MM>GD THEN 330 360 CT=CT+1:X=X+5:C=CT:GOSUB 610 370 FT=FT+C(C):IF CT=4 THEN 420 380 LOCATE 0,21:INPUT "MORE(y/n)";YN\$ 390 IF YN#="y" OR YN#="Y" THEN 360 400 IF YN\$="n" OR YN\$="N" THEN 420 410 GOTO 380 420 IF PT<22 THEN 440 430 FOR I=1 TO CT:IF C(I)=11 THEN PT=PT-10:N EXT ELSE NEXT 440 X=5:Y=0:C=0:GDSUB 610:CM=CT+3 450 CT=CT+1:X=X+5:C=CT:GDSUB 610 460 MT=MT+C(C):IF MT>21 AND (C(C)=11 OR C(0) =11) THEN MT=MT-10 470 IF CT=CM THEN 500 480 FOR I=0 TO 299:NEXT 490 IF MT<PT AND PT<22 THEN 450 500 REM *** WIN or LOSE 510 LOCATE 35, 8:PRINT USING "##";MT 520 LOCATE 35,15:PRINT USING "##";PT 530 IF MT=PT OR (MT>21 AND PT>21) THEN MS\$=" ":GOTO 580 NO GAME 540 IF MT=21 THEN GD=GD-MM*2:MS\$="BLACK JACK ":GOTO 580 550 IF PT=21 THEN GD=GD+MM*2:MS\$="BLACK JACK !":GOTO 580 560 IF (MT>PT AND MT<22) OR PT>21 THEN GD≔GD -MM:MS≢="YOU LOSE. ":GOTO 580 570 GD=GD+MM:MS\$="YOU WIN! 580 LOCATE 25,22:PRINT MS*; 590 IF GD<=0 THEN LOCATE 0,23:PRINT "GAME OV ER!":END 600 IF STRIG(0)=0 THEN 600 ELSE 220 610 REM COCCO DRAW CARD 620 LOCATE X ,Y :PRINT CD\$ 630 LOCATE X+1,Y+1:PRINT C\$(C) 64Ø LOCATE X+4,Y+7:PRINT C\$(C):RETURN 650 REM **COOO CARD DATA 660 DATA \$4,11,\$2,2,\$3,3,\$4,4,\$5,5,\$6,6,\$7,7 670 DATA ♥8,8,♥7,9,♥10,10,♥J,10,♥0,10,♥K,10 680 DATA ♠A,11,♠2,2,♠3,3,♠4,4,♠5,5,♠6,6,♠7,7 690 DATA \$8,8,\$9,9,\$10,10,\$J,10,\$Q,10,\$K,10
700 DATA \$A,11,\$2,2,\$3,3,\$4,4,\$5,5,\$6,6,\$7,7 710 DATA •8,8, •9,9, •10,10, •J,10, •0,10, •K,10

EDITORIAL



大 号では、アクションゲームとシミスレーションゲームの融合を考えてみたい。オリジナルゲームをドーン!とご紹介するぞ。そして、ちょっとばかりハードを作ってみよー、なんて企画もあったりする。躍進するMマガである。

STAFF

発行人————				塚本慶一郎		
編集人・編集長一		-			小島	文隆
副編集長	一塩崎	剛三	河野事	[太郎	加川	良
編集スタッフ	一宫野	洋美	藪	暁 彦	金井	哲夫
	金矢	八十男	田中7	官美子	新井	創士
	船田	巧	唐木	緑	樹村	頼子
	水野	震治	浜村	弘一	伊東	みか
	下山	牧子	金田-	- 健	高橋	ス美子
	渡辺	妙子	宮川	隆	五十月	氫久和
	宮地	千里	大塚日	由利子	川村	黨
	入澤	貴志	有沢	清子	伊藤	雅敏
	鈴木	弘明	都竹	喜寬	山田	美惠子
	二木	康夫	斉藤	伸	鈴木	賢一
	森本	真理	渡辺	江里	本田	文賞
	江守	依子	中村	優子	清水	早百台
	小倉	倫子	松本	隆一	高橋	敦子
制作スタッフーーー	一本間	智嗣	荒井	清和	山田	康幸
	田宮	朋子	佐藤	英人	浜崎-	千英子
	刑部	仁	小山	俊介	小林	昌子
	河野	輝幸				
編集協力 ———	一上野	利幸	山口	裕生	青柳	昌行
	田中	芳洋	土方	幸和	林	大和
	可德	剛	高橋	義信	藤木	清郑
	渋谷	洋一	柴田	英春	川村	和引
	伊藤	裕	藤高	信博	斉藤	裕县
	折原	光治	三井	徳久	田川	3
	神谷	正樹	出浦	美佐子	大森	穂高
	三須	隆弘	山田	裕司	鳥田	雄人
	下田	春彦	小栗	恭也	林	英明
制作協力 ————	一三輪	悦子	a d	m i x	スタシ	シオ B
	CYG	NUS	渡辺	葉子	前田	実穂子
	秋本由喜子 内山			泰秀		
アメリカ在住 ――		h	ム・ラン	ドルフ		
フォトグラフー			- 水科	人士	八木	睪芳彦
15X1-	一佐久!	間良一	川上	富也	桜	玉岩
	宮嶋美奈子		城戸	房子	もろ	が「
	及川	達郎	山口	志乃	大賀	葉子
		実樹	明日	敏子		かしかし

情報電話のご室内

あれが聞きたい、これが聞きたい! MSXマガジン編集部では、いろいろなお問い合わせに対応するために、 *MSXマガジン情報電話*を開設しているのだ! 24時間、 テープによって、プログラムの変更点や新作ソフト、 あるいはアフターケアなどの情報を流しているぞ。興味がある人は、下記の番号までお電話、どうぞ!

203-486-1824

また、本誌の内容についてのお問い合わせ、ご質問は、 祝・祭日をのぞく、毎週火曜日から木曜日の午後2時 から4時まででお願いします。係員が直接お答えしま す。ただし、会議などのために、一時情報電話を休止 している場合もございます。その折りには、テープに よるご案内になります。ご了承くださいませ。



ハードアクション・ハイパーバトルアドベンチャー



- ●さらにパワーURされた戦闘モード
- ●アイコン+動詞の完全コマンド選択
- ●メッセージ量はパートの2倍
- 今までのRPG、AVGには無かった。 ハードな世界設定
- ●マンプルには設定資料集付
- ▶対応機種/PC88SR/FM77・AVシリーズ /X-1シリーズ/PC98シリーズ/MSX2
- ▶定価/7,600円

¥6.800

- ▶3枚組み2ドライブ専用(MSX2は1ドライブ用)
- ▶全機種FM音源対応(MSX2は除く)
- ▶全機種ジョイパット対応 ▶VRAM128Kバイト・メインRAM64Kバイト

新たな敵ダルジイの出現は再び君を戦いの中

「第4のユニット2」は「第4のユニット」の続編ですが、

DATAWEST

Present







- ●操作は簡単、内容は奥深〈初心者からマニアまで 楽しんでいただけます。
- ●ボードゲームでは再現しにくい索敵や、核汚染が広がる 様子などをリアルにシミュレート。
- ●マップは全部で16種類あります。
- ●グラフィック類は総てMSX2用に書き下ろし。
- ●バトルモードではフルカラーのキャラクターで 戦闘が楽しめます。
- ▶対応機種/MSX2専用(3.5インチ・2DD)
- ▶ ディスク/1ドライブ
- ▶定価/6.800円
- ▶ VRAM128Kバイト メインRAM64Kバイト

怪獣大戦争 決死の原子炉防衛作戦

DATAWEST

データウエストは今、「遊びおおまじめ」

データウエスト株式会社

〒538 大阪市鶴見区放出東3丁目8番28号(データウエストビル) TEL (06)968-1236



ーンもいい音、ドカーンもいい音。FM音源対応のソフトが続々。ゲームは耳でも楽しもう。





アレスタ(コンパイル) (MSX2/2MROM) 標準価格6,800円



サイオブレード(T&Eソフト) **TEM-89**

CT&F SOFT 9月発売予定



かぞん一刻 完結編 (マイクロキャピン) (MSX2/2DD) MIC-MO36R

標準価格7,800円 ©R.TAKAHASHI/SHOGAKUKAN KITTY FUJI TV 10月発売予定





標準価格6,800円 ©RIVERHILL SOFT





標準価格7,300円 9月発売予定





標準価格6,800円 8月発売予定



朝から晩までMSXしたい君は、いったいどのAIを選ぶかな?

漢字が使える、データ保存もラクラク。CGので きるディスクソフトもついた、FDD内蔵のA1F 連射ジョイパッドつきのA1MK2。そしてこんどは 通信モデムとFDDを内蔵のA1FMの登場です。

パナソニック MSX2 パソコン

FS-A1F 標準価格54,800円 ▶グラ 方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1000番地 松下電器産業株 情報機器部MX係まで。 MSX はアスキーの商標です。



